9784862333865
1920076024009
ISBN978-4-86233-386-5
C0076 ¥2400E
株式会社カプコン
定価 本体2,400円＋税

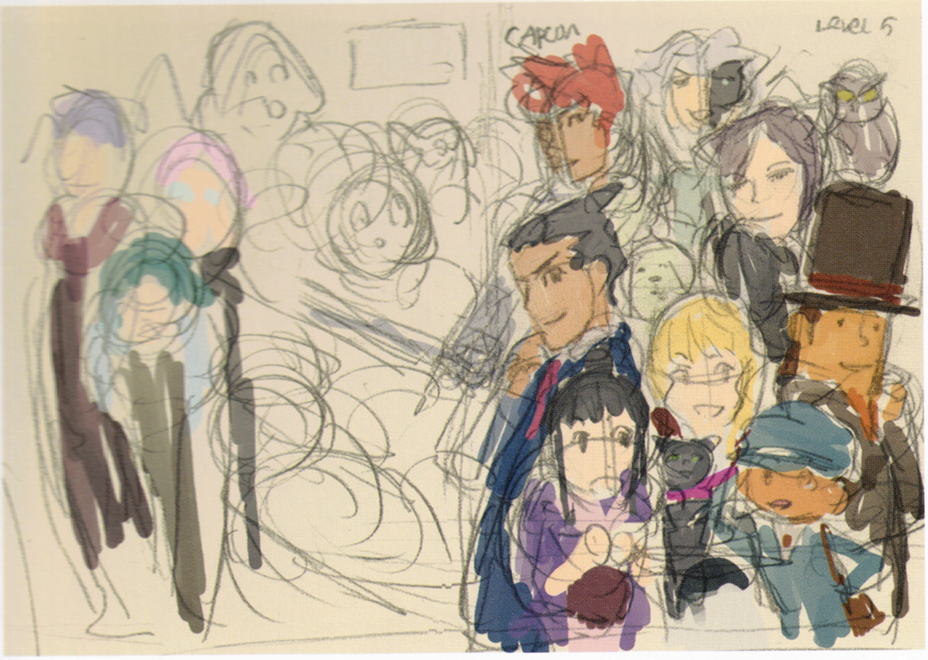
■『レイトン教授VS逆転裁判』のアートワークとキャラクターデザイン

『レイトン教授』と『逆転裁判』。絵的にもまったく違うベクトルの世界観を持つ2作品。今回キャラクターデザインとアートディレクションを担当する事になったときにまず悩まされたのが、2作品を単純に合わせただけでは違和感だけが先行し、互いの魅力が相殺される事になってしまいそうだけど、一体どうするか？という点でした。様々な方法を考え悩んだ結果、まずはお互いのいいエッセンスを吟味抽出して新たに再構成する事にしました。世界観は『レイトン教授』シリーズが元々持っていた、ちょっとファンタジーで懐の広いところを利用させていただきつつ、キャラクターは『逆転裁判』シリーズの持つリアリティや濃さを、『レイトン教授』シリーズのパンチの効いたデフォルメにバランス良く混ぜ合わせて、また新たな魅力が醸成されるように。加えて『レイトン教授VS逆転裁判』の絵作りでテーマに据えたのは、中世絵画や物語の挿絵の様な表現です。世界の空気感や光を写実的なだけではなく色で表現し、色数を多く使いながらも派手にならないよう中間色にこだわり、画面から上品な豊かさを感じるようにしたい。そういう思いの元、約3年間スタッフと共にチャレンジを続けました。決して楽な工程ではありませんでしたが、ゲームも無事発売された今、なんとか当初の思いは果たせたのではと感じています。この本にはそれらの思考過程とその結晶達をページの許す限り載せていただきました。この本を通じてこの世界やキャラクターたちにさらなる愛着をもっていただけたらこんなに嬉しい事はありません。

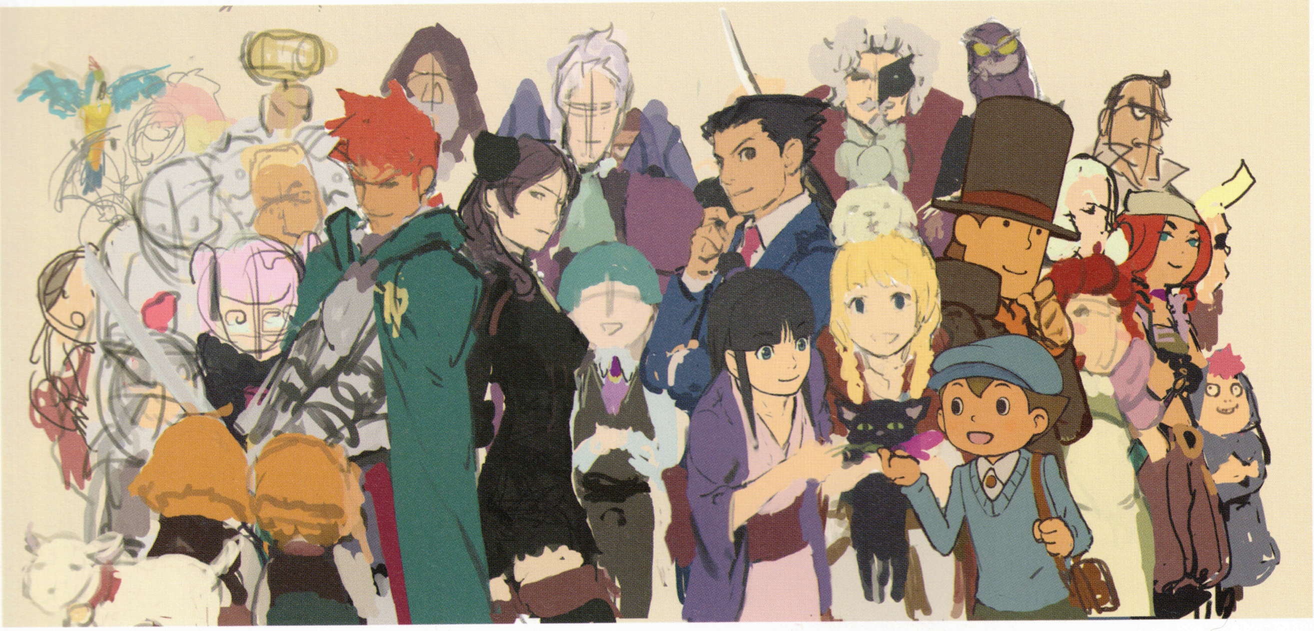
アートディレクター・キャラクターデザイナー　塗 和也

■カバーイラスト(描き下ろし)
『VS』ではシリアスな空気感の絵を描く機会が多かったので、まだ描いていないタイプの絵を模索した結果、後日談の打ち上げ記念撮影風シチュエーションでキャラクター大盛りの楽しい雰囲気の絵を描こうと思いました。せっかくなので表と裏表紙を使ったパノラマ構図です。表紙部分はトーテムポール状態のマホーネを中心に主役達集合!! 裏表紙ではジーケンが自慢の剣を披露しています。皆注目していますが、ナゾミは疑いの眼差し…グレは光モノに夢中ですが、テルは違う人が気になってるようです。…等々ほんとはもっと密度をあげて全登場人物を入れたかったところですね〜。【塗】

①



②



③

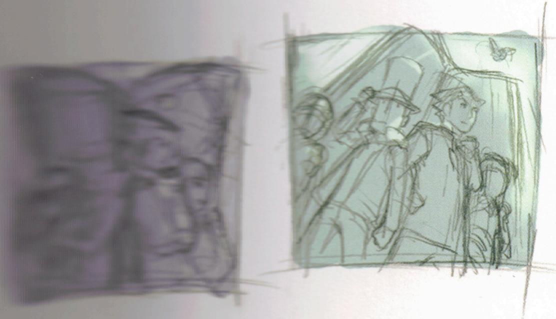
■カバーイラスト　ラフ(制作過程)

作業工程として基本はまず鉛筆でざっと大ラフイメージを描いてからPCで色をのせつつレイアウトの精度を上げていきます。同時に各キャラクターのポーズや表情も具体的に詰めていきますが、上記の2工程は途中のクライアントチェックのタイミングとスケジュールに合わせて作業は毎回都度調整しています。今回の場合は、1回目のラフ①が時間の都合もあり精度が低すぎたので、2回目のラフ②で大幅に変更を加え

■イメージビジュアル　「ダブル異議あり！」

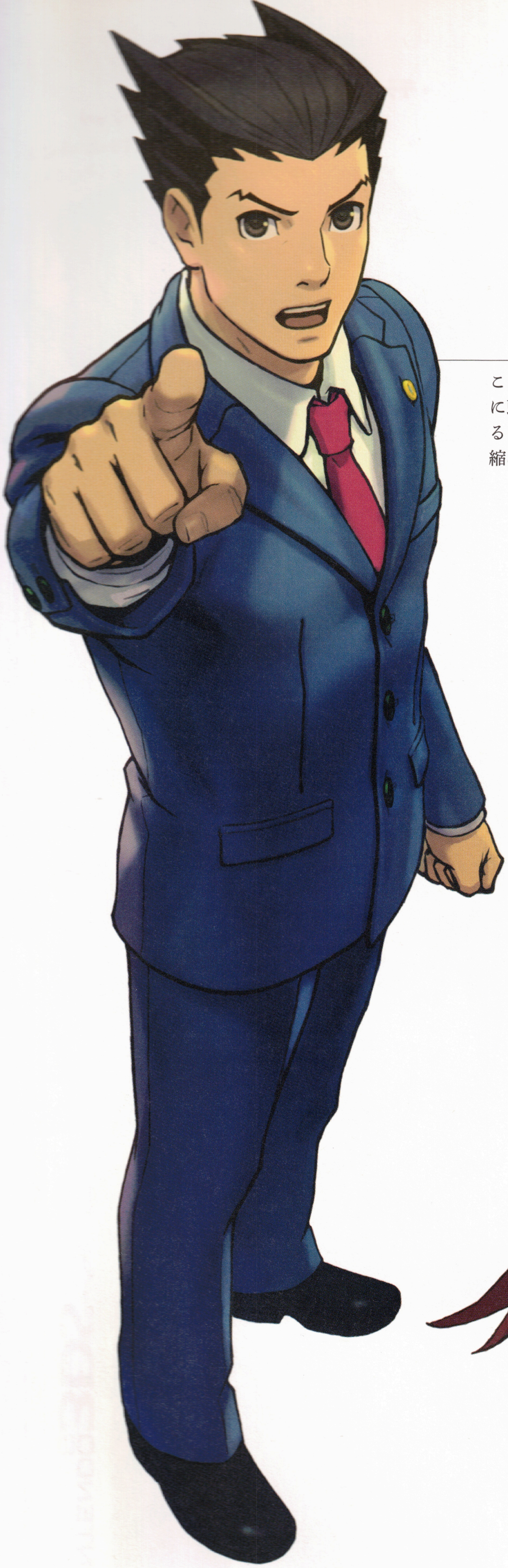
コラボ感を分かりやすく表す絵が欲しいというオーダーで描きました。両タイトルを象徴する「ナゾ解明！」「異議あり！」のポーズですね。この絵で画面に2人を真横に並ばせる事になったので、一枚絵としてのタッチの整合性で悩みました。『レイトン教授』は元々とてもシンプルで、陰影がないタッチの絵本的な省略とデフォルメを強調した世界観なので、今作の世界のタッチと逆転系キャラとの情報量のバランスをとる為に、具体的にはディティールを増やさず、フラットな部分には動きに合わせた服のしわ表現や陰影で面の立体情報を追加し、実在感と説得力を補強してみました。その流れで最初レイトン教授の指も今よりもう少し立体感とか関節を感じさせる描写にしていたんですが、日野さん（レベルファイブ）からもっとまるくして欲しいというオーダーを受けて修正したりもしましたね。それ以降一枚絵の整合性よりお互いのオフィシャル感を優先する事にして、指の描き方にはさらに気を付けるようにしました。あとこの絵を描いた時期はまだキャラ、舞台を含め具体的に発表していい要素が非常に少なかったのですが、その条件下でもどうにか今作の世界観とか空気感も同時に伝えたかったので、後日色々情報が発表されていく中で新たな発見があるように要素をいれ込みました。たとえば「ストーリーテラーの行進」の象徴でもある花びら。この町は実はストーリーテラーの影響下にあるという暗示になってたりします。【塗】

■メインビジュアル
元はパッケージ用にふたたび「“ダブル異議あり！”の絵を」というオーダーでしたが、以前に一度同じテーマで描いたもの(P.005)があったので、差別化の点でも今タイトルの物語が持つテーマや空気感、象徴する主なモチーフを一枚絵に閉じ込めて今作の集大成になる絵にしようと思いました。あと日野さんがよく今作のコラボの事を「2作が合わさって劇場版になったイメージ」という表現をされていたので、ぱっと見たときに大作感



[illegible]人が本の世界に吸い込まれる物語なので、[illegible]して4人を開かれたストーリーテラーの本[illegible]。そして炎をまとうマホーネ、そのバック中央に[illegible]全てを司るストーリーテラーを大樹に見立てて[illegible]しました。右にジョドーラを中心としたヨー[illegible]。左にジーケンを中心に騎士団。2人の奥[illegible]ストーリーテラーの手はこの世界(ラビリンス[illegible]ストーリーテラーの手中にあることを示してい[illegible]はストーリーテラーの仮面や胸のブ[illegible]にも表わされる、光と闇のストーリーテラー[illegible]ラビリンスシティの権力構造とリンクさせたも[illegible]本の世界へと吸い込まれる4人以外の登場人[illegible]の登場人物として挿絵的タッチを入れてい[illegible]ストーリーテラーを中心に右の妖しい空気漂[illegible]ンから左の光差し込む騎士ゾーンへと流れる[illegible]ションになるようにしています。ジョドーラや魔[illegible]は妖しさを演出する紫からピンク、カーマ[illegible]配色。実は今作の真宵ちゃんもこの流れに[illegible]カラーリングに調整しています。対して騎士側は光[illegible]させるイエローからコーラルグリーンに流れる配色[illegible]これらの配色は同様に騎士団とヨーマ、ジーケンと[illegible]ラのベースカラーにも設定し、互いが補色関係に[illegible]にしています。等々、各要素の配置構成に意味を[illegible]ゲームをクリア後に見ていただくと「あーそうい[illegible]だったのか」等、また新たな発見がある絵を目指しま[illegible]

■パッケージ



成歩堂 龍一

この一連の絵(主役4人)は視点を俯瞰にし、自然に頭身を縮めつつその縮小率をレイトン教授となるほどくんで変える事で、2人の身長差を自然に縮める手法をとっています。【塗】

綾里 真宵

エルシャール・レイトン

レイトン教授はデフォルメの関係で白目がないので目線を「決める」ポーズを描くのに少しコツがいるんです。帽子のつば角度を利用したり、鼻と左右の目の距離を微妙に調整したりするのですが、ちょっとしたズレで目線が飛んでしまうので気を使いました。【塗】

ルーク・トライトン

ジョドーラ

ジーケン・バーンロッド

マホーネ・カタルーシア

ストーリーテラー

ド

■イメージビジュアル
日野さんからの躍動感のある絵が欲しいというオーダーで描きました。大魔女はじめヨーマたちに追われる一行。そこにひとり立ち向かおうとす
るレイトン教授。あと今作のゲーム中で印象的だったのが、過去作よりもなんだか頼れる真宵ちゃんだったので、マホーネをリードしてあげる

■イメージビジュアル　ラフ

実は元々 P.012の絵と対になる「法廷」をテーマにしたもう一枚も同時に描く予定でした。その一枚が魔女裁判(逆転裁判パート)を象徴するもので、そちらで頼れるなるほどくんを描き、こちらはアドベンチャーパート(レイトン教授パート)を象徴する絵で活劇的シーンの頼れるレイトン教授を描こうという目論見です。残念ながら諸事情で法廷絵がかなわなかったのでこちらのなるほどくんも当初のイメージ(ちょっと焦った顔で逃げていました)よりも格好良く頼れるイメージに調整し現在の形に落ち着きました。左はそのときのラフ案ですね。全体のテーマカラーも赤と青と対照的にしていました。【塗】

レイトン教授VS逆転裁判 設定画集

C O N T E N T S

KEY ART & IMAGE ILLUST
002 カバーイラスト(描き下ろし)
004 カバーイラスト　ラフ(制作過程)
005 イメージビジュアル　「ダブル異議あり！」
006 メインビジュアル
007 メインビジュアル　ラフ／パッケージ
008 メインビジュアル(キャラクター単体)
012 イメージビジュアル
013 イメージビジュアル　ラフ

[CHAPTER.1] Character
016 成歩堂 龍一
022 綾里 真宵
024 エルシャール・レイトン
029 ルーク・トライトン
030 マホーネ・カタルーシア
036 ジョドーラ(クローネ・ベルデューク)
048 ジーケン・バーンロッド
066 ストーリーテラー(リテラスタ・カタルーシア)
075 ミスト・ベルデューク
078 クローネ
079 チューケン／フクロウ(ポテラ)
080 大魔女
086 ヨーマ
087 ギョーシャ
088 ベーゼラ
095 サイバンチョ
096 ジョバンニ・ジコール
098 バータリー
099 ロンドン警察官
100 ユトリノ・ガードナー
106 オリーブ・アルデンテ
108 クロワ
109 マーダラ・ボーゲン
112 2章裁判　証人たち
カイック／バーサ&メヘヘヘ／エミール／ナイツ
113 ナイツ
114 パトラス・アルグレイ
116 4章裁判　証人たち
レダ・ユービン／フェルマタ&ビスケット／タターセル
エミール・サンドバッグ1世／ハッチ
117 レダ・ユービン
118 フェルマタ&ビスケット
120 タターセル
121 ハッチ
122 自警団
アバレロ／カイック／ボロゾーキン
123 ンバカパポコルベヌ／メロメロ／
ゲボーク／フマレティー
124 アバレロ
125 メロメロ／ストーリーテラーの騎士
132 ナゾミ・ステリア
135 うらぶれ酒場のならず者たち
ラブレ／アリスとテレス／エンザーイ
136 ラビリンスシティの住人たち
グレとテル／ジェヌヴィエーヌ
ププリン／ビター／ミンゴ
138 ブック／バーサ／ダイコーヌ
ハナーガ／ムグムグ／サチウス
139 メルン／エミール／カイック／マーダラ
140 未登場キャラクター
ワルベン
141 グリム兄弟
142 怪人20面相
144 ミツルギ&ヤハリ

[CHAPTER.2] Background
146 イギリス編
147 ラビリンスシティ 全体MAP
148 ラビリンスシティ 市街地と大図書館編
149 ラビリンスシティ ストーリーテラーの塔編
150 ラビリンスシティ 魔女裁判編
151 ラビリンスシティ うらぶれ通りとウィッチオルデ編
152 ラビリンスシティ 火事の真実編

[CHAPTER.3] Event CG & Others
154 イベントカット&エンディングカット
164 ナゾ原画
166 キーアイテム

[CHAPTER.4] Animation
168 アニメ設定監修
170 アニメカット修正原案
172 アニメ絵コンテ集 マホーネ救出
174 アニメ絵コンテ集 火事の真実

[掲載画について]

本書ではニンテンドー 3DSソフト『レイトン教授VS逆転裁判』用に描かれたイラストを収録しています。また、絵コンテに関しては一部のアニメシーンを抜粋して掲載しています。予めご了承ください。

絵コンテ制作スタッフ：三條なみみ（株式会社ボンズ）

[スタッフコメントについて]

本書では各種設定画とともに、開発スタッフのコメントを掲載しています。スタッフ名とそれぞれの担当箇所は下記の通りです。

■巧 舟[文中:巧]
所属:株式会社カプコン
担当:逆転裁判パートディレクター

■塗 和也[文中:塗]
所属:株式会社カプコン
担当:アートディレクター／キャラクターデザイナー

■菅野 敦[文中:菅野]
所属:株式会社レベルファイブ
担当:レイトン教授パートディレクター

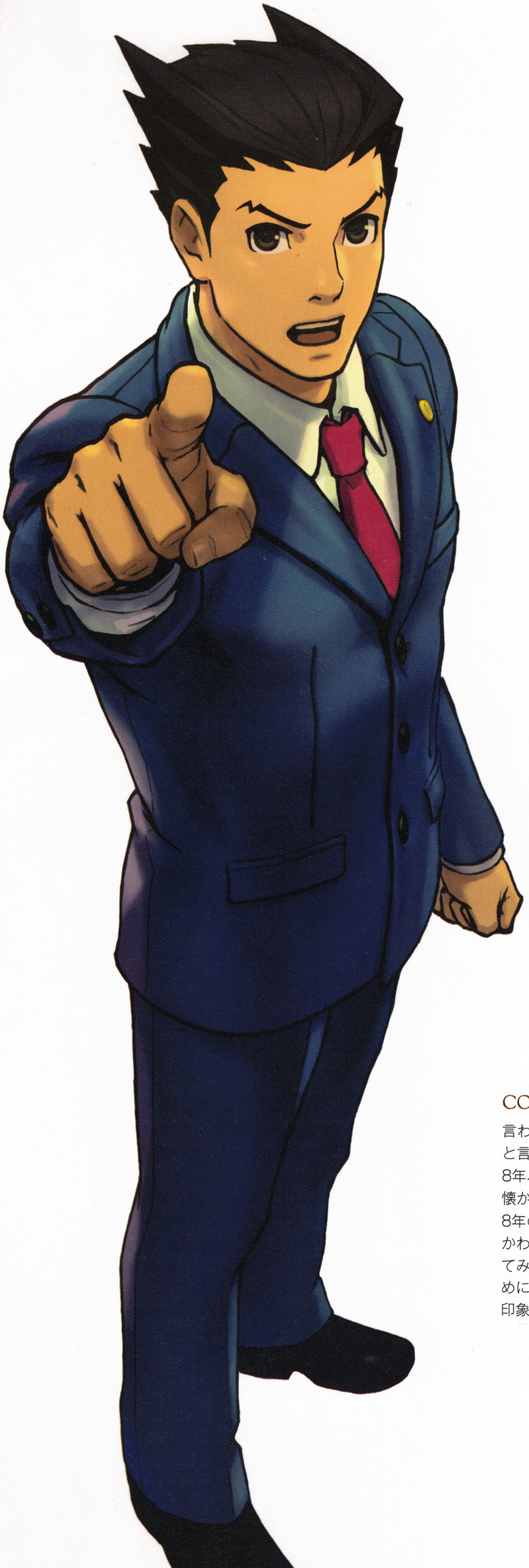
Character

キャラクター

成歩堂 龍一

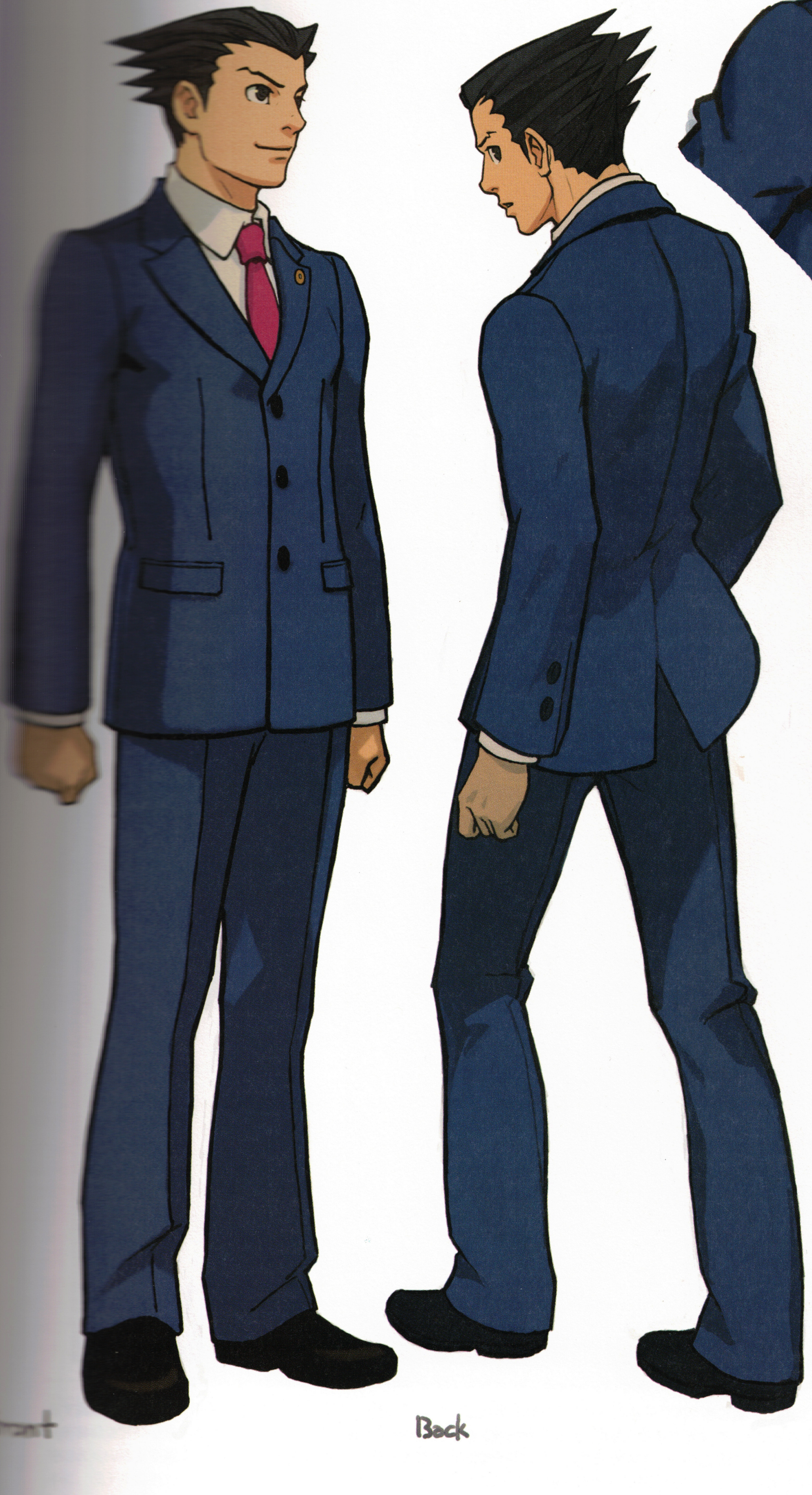
『逆転裁判』シリーズの主人公。"ツッコミ"と"ハッタリ"を武器に、弁護士として数多くの依頼人を救ってきた。ある事件をきっかけにラビリンスシティへと迷い込んでしまう。

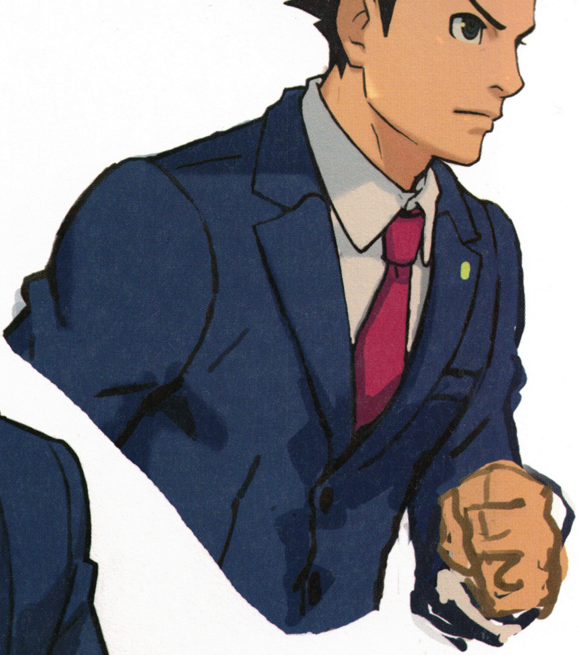
「弁護側。……準備完了しております！」



COMMENT

言わずと知れた『逆転裁判』シリーズの主人公
と言いつつ、主人公として活躍するのは、
8年ぶりということで、シナリオを書いていて
懐かしさで胸が熱くなりました。それと
8年のブランクをまったく感じさせない、
かわらずの"ピンチ体質"と"逆転体質"に
てみたり。レイトン教授とのバランスを
めに、少し頭身を下げていますが…できる
印象が変わらないように気をつけました。

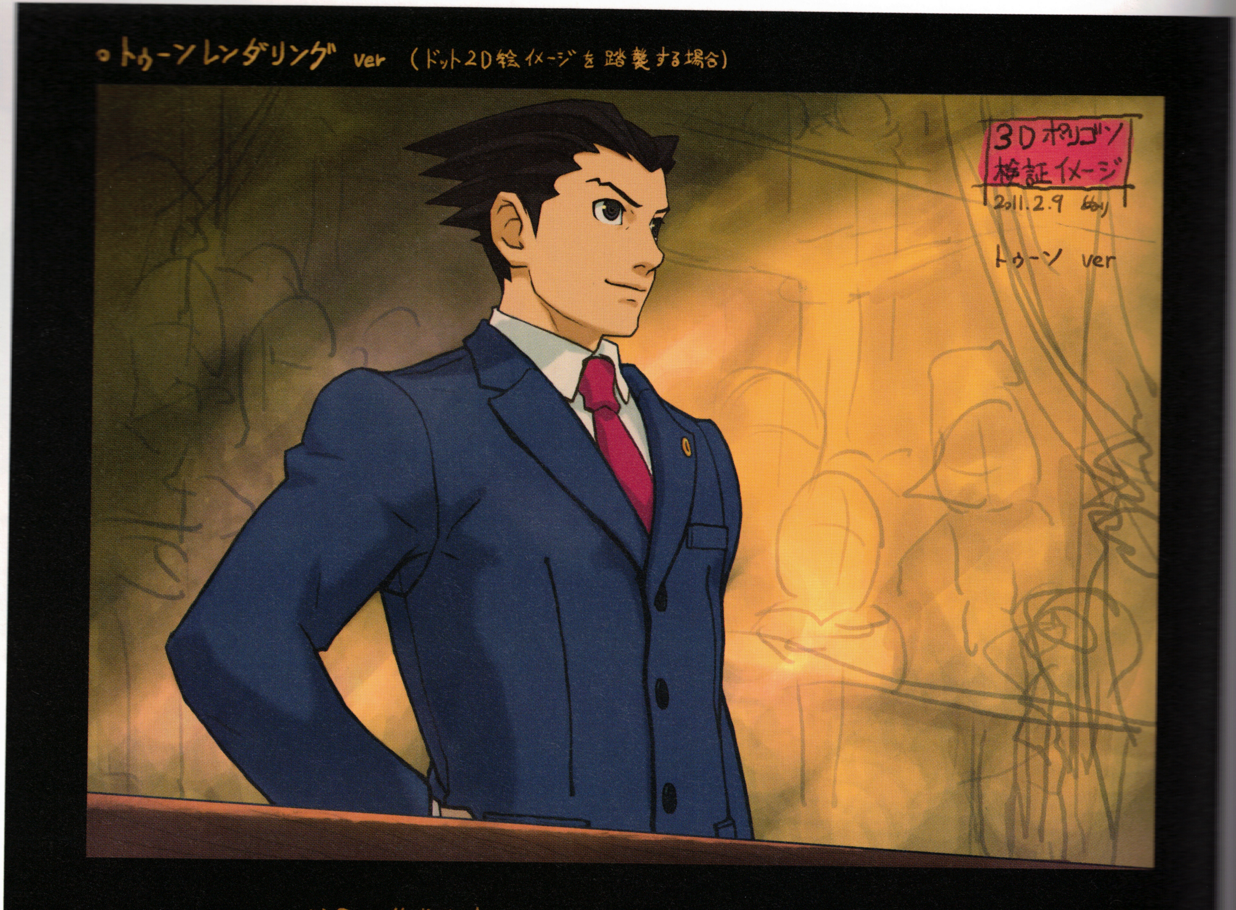




COMMENT

『逆転裁判』シリーズのイラストでは幾度も描いてきましたがゲームとしては久々の登場ですね。そんな今作のなるほどくんはレイトン教授にあわせて基本バランスを調整しています。一時はオーダーもありレイトン教授に合わせて頭身をぐっと下げようと試みたりもしましたが、ただ頭身を下げただけでは当然「頭が大きい人」になってしまいます。つまり頭が一定以上の比率(大きさ)になると、タッチを含めた全体的な調整を「デフォルメなるほどくん」として根本的にやりなおさないと絵として成立しなくなってしまいます。さらにそうした改変は今までのシリーズを継承したオフィシャル感を無くしてしまいますし、苦労の割に誰も喜ばない結果になるのが想像できたので、基本的には線をレイトン教授にあわせるカタチでシンプルに整理しなおし、体型と頭身変更もなるほどくんとして違和感のないギリギリの範囲に絞りました。【塗】

■成歩堂　ポリゴンタッチ検証



COMMENT

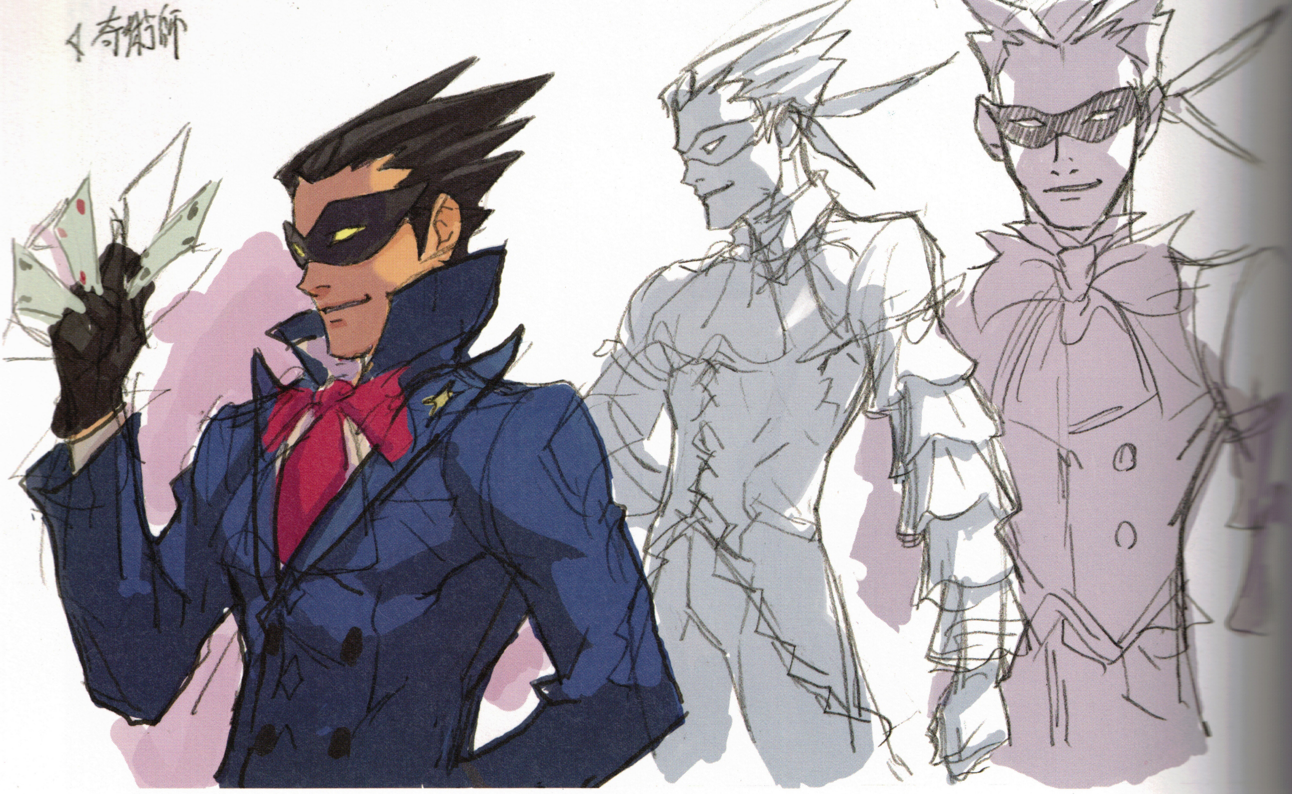
今作の『逆転裁判』シリーズ初となる3Dポリゴン化で3D移行の違和感を感じさせないという命題に挑むにあたって、最初は2Dドット時代のイメージをそのまま… 案である、トゥーン系のタッチにする選択肢もあったのですが、わざわざ手間をかけて3Dポリゴンにするのであれば、2Dドット時代に無理だった新しい… 出さないと意味がないと考えました。それがテクスチャでのイラスト的タッチの再現と、今作の世界観の…

した空気感の色表現との相性も総合的に考えた結果、現在の形に落ち着きました。あとモデリングで何より苦労させられたのが、な
でもある髪型です。元々が2Dの嘘を上手くついているデザインだったので、全方位対応で違和感なくつじつまをあわせて格好良く見せるた
の修正を何度も何度も繰り返し今のバランスに落ち着きました。担当の粘りに感謝です。【塗】

■ダークナルホドゥ　デザイン案

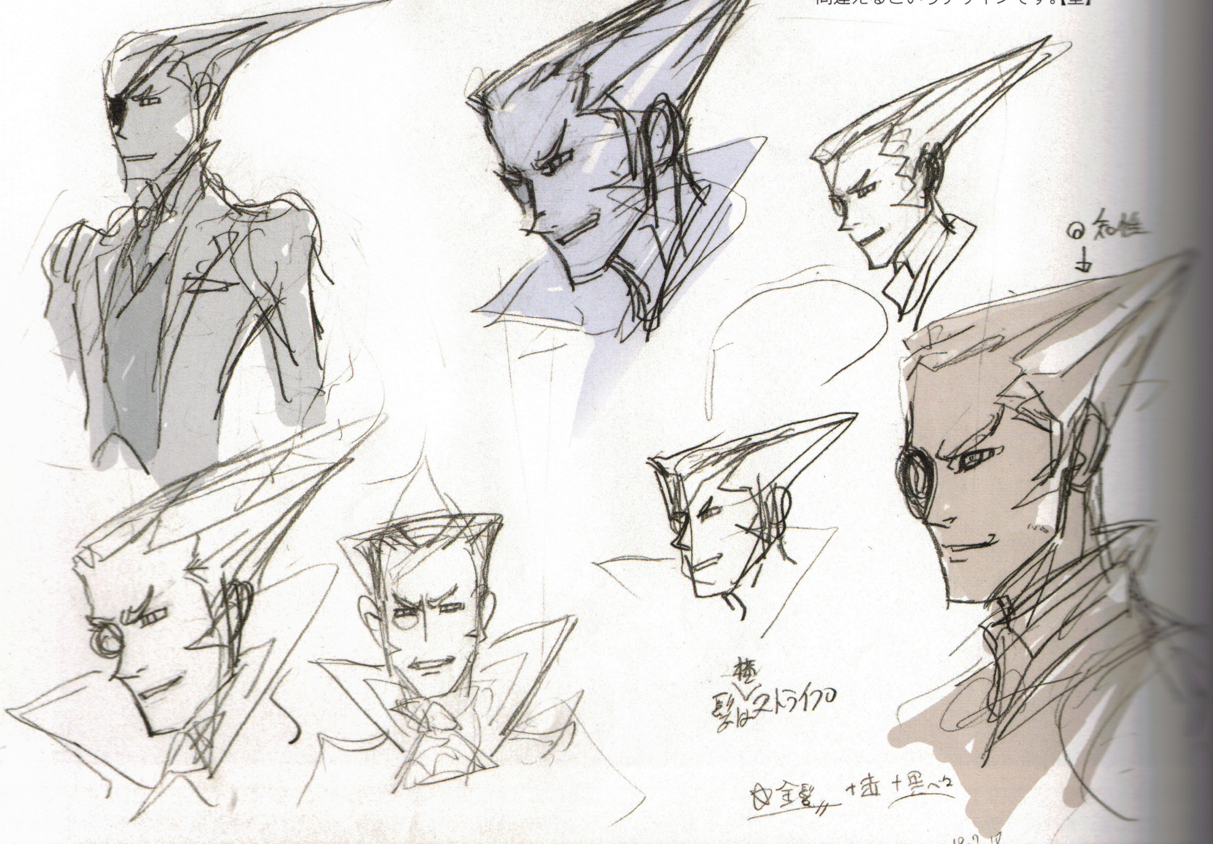
COMMENT

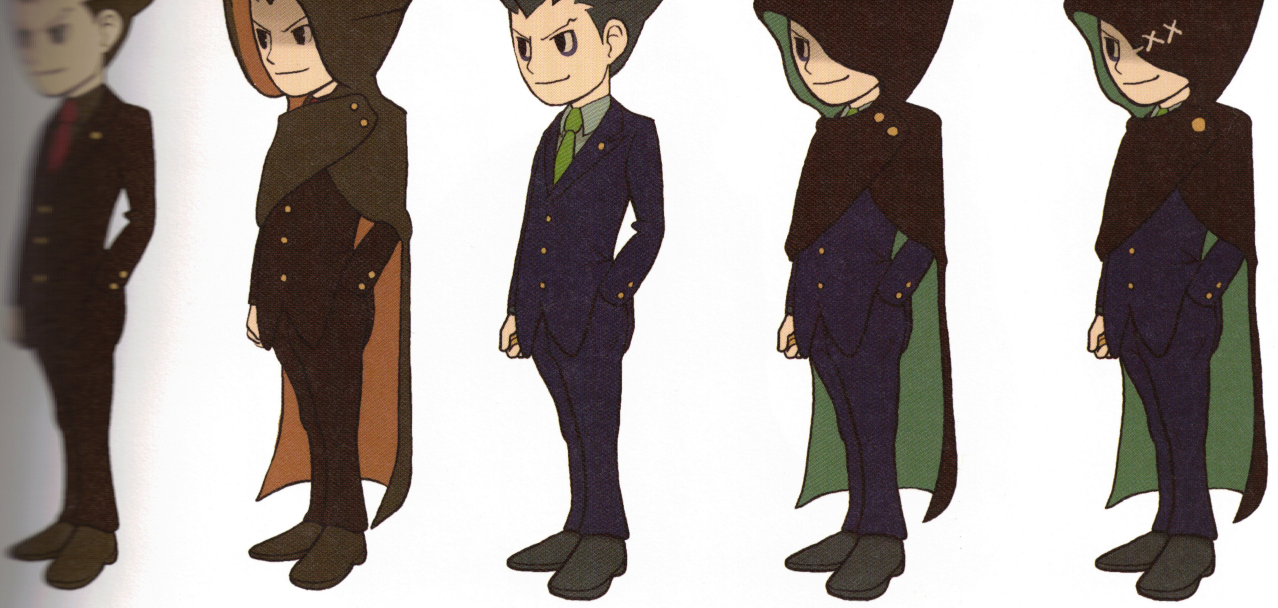
サーカス小屋に登場するという設定を聞いたのでマジシャン要素を付加して描いていたものですね。これはなるほどくん本人に似せた（ユーザーも含めて「？」とさせる）バージョンです。【塗】



COMMENT

明らかになるほどくん本人ではないがレイ
間違えるというデザインです。【塗】





COMMENT

レベルファイブさんのダークなるほどくんですね。頭身を上げて描いたダークレイトンと対になる存在だったと思います。お互いの世界で出会う設定だったので頭身が逆になっていますね。【塗】

COMMENT

ティーザーサイトの頃のWEB用企画で3Dのチビキャラが画面をチョコチョコ走りまわり、それをマウスで持ち上げたりクリックしたりしてリアクションさせるという話があり、それ用に発注されたものです。ちょっとアンティークな雰囲気にして個人的には木製のオモチャになればいいなと思って描いたりしました。【塗】

綾里 真宵

成歩堂の助手を務める女の子。霊媒師のタマゴとして修行中。
自らトラブルを引き寄せることが多く、今作でも成歩堂と共に事件に巻き込まれていく。

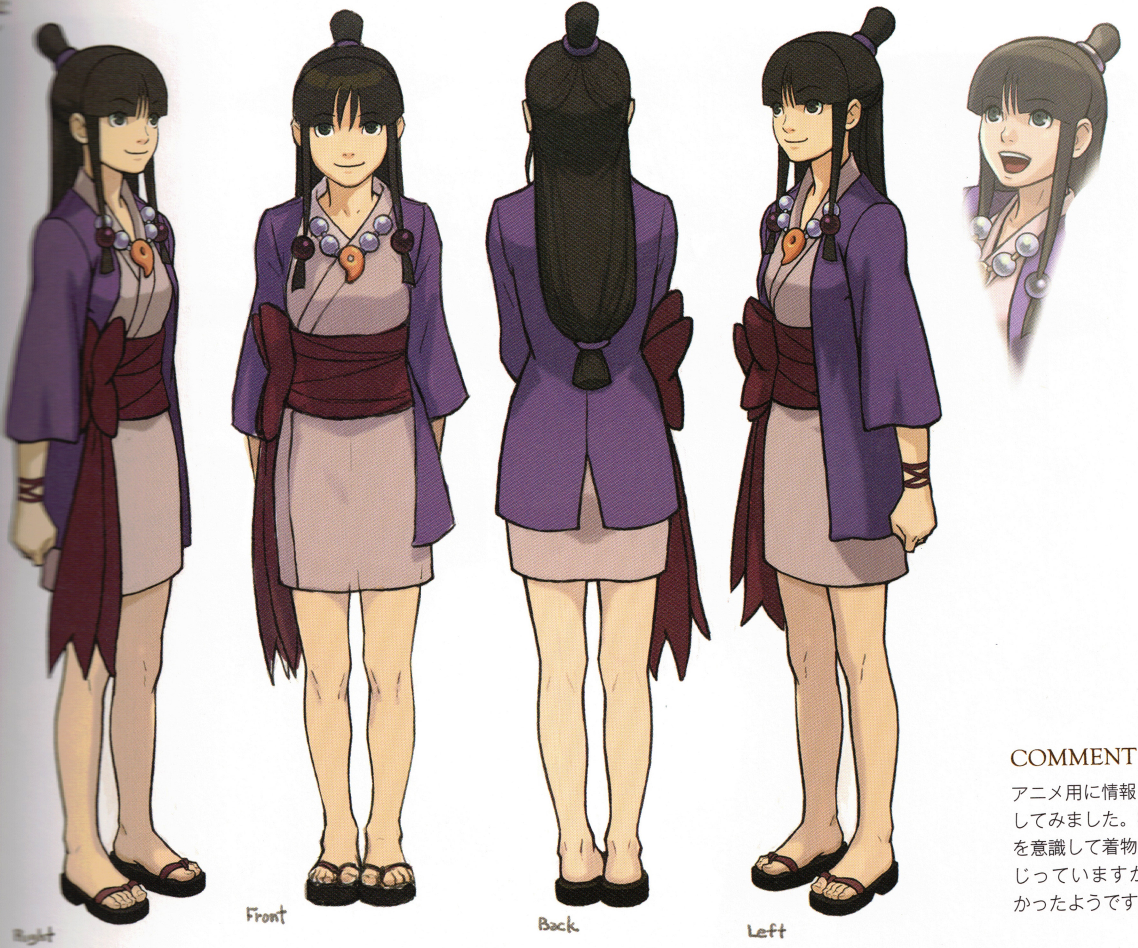
「いっちょ、やるよ！ なるほどくん！」

COMMENT

成歩堂 龍一の助手にして、
の家元…という設定は、今回は
斬り捨てたので、『レイトン
しか知らない方には、『なんで
ウをしてるの？』と思われたか
ん。なるほどくんとのコンビ
年ぶりの復活になりますが、
ない安定感がありますね。
わらずの“爆発力”と“破壊力”で、
いぐい引っぱってくれました。

COMMENT

なるほどくん以上に久々登
ですね。今作での絵的な
は基本的に今作のなるほど
つ頭身を若干下げて「もっと
にしようと試みていますが、
カワイイので通常では
ルですね。初ポリゴン化
写はシリーズを踏襲しつつ



COMMENT

アニメ用に情報をすっきり整理してみました。実はアクションを意識して着物の裾丈を短くいじっていますが誰も気づかなかったようです。【塗】

COMMENT

なるほどくんのエプロンはクロワさん、真宵ちゃんのはマホーネが普段使っているものという設定で描きました。ふたりのポッケのアップリケ(ヒマワリとクローネ)はマホーネのお手製です。ただゲーム中ではあまり見えず残念でした。【塗】

エルシャール・レイトン

『レイトン教授』シリーズの主人公。シルクハットがトレードマークの、自他共に認める英[illegible]
不思議な少女マホーネとの出会いをきっかけに、事件の謎を追うことになる。

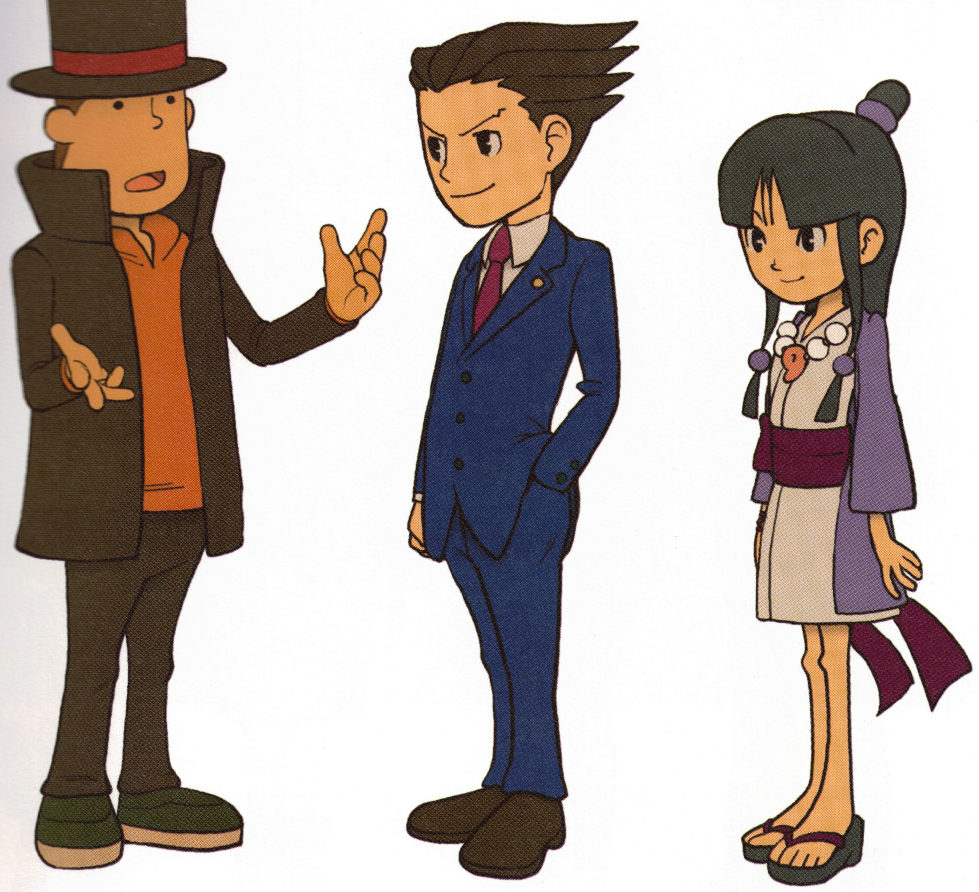
「当然さ。英国紳士としてはね。」

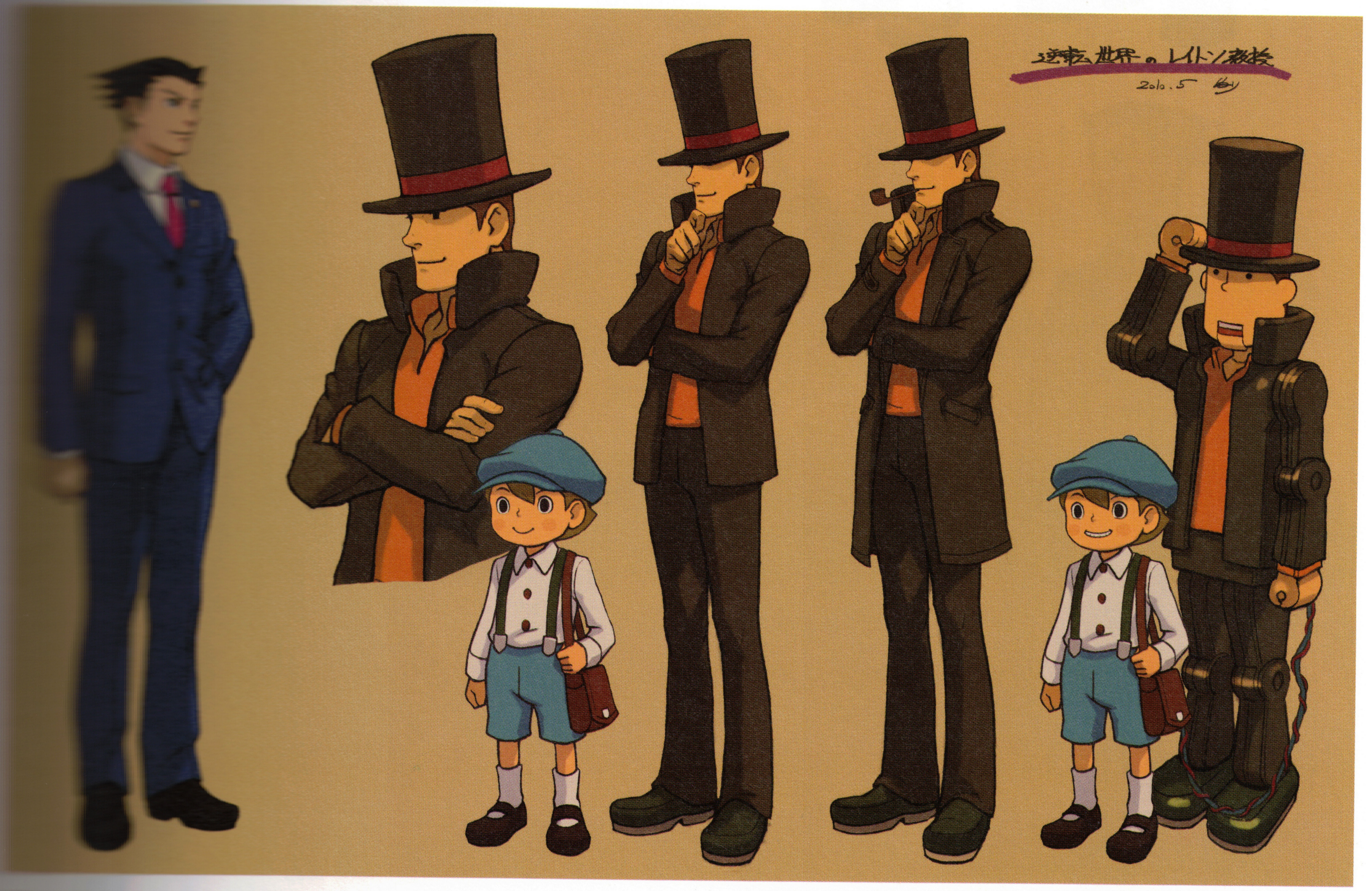
COMMENT

言わずと知れた『レイトン教授』シリーズその人。レベルファイブさんの看板キャラクターのひとりということで、最大限の敬意を払いながらも、いろいろイジらせていただきました。また、成歩堂と並んで法廷に立たせるため、タッチと頭身を調整させていただきました。今回、一番調整に時間がかかったキャラクターです。【巧】

COMMENT

レベルファイブさんの看板キャラクターなので本当は何もいじらない事がベスト！だと思いつつも、やはりそのままだと絵的な違和感が先行しこのタイトルが成立しない事がわかったので、頭身とタッチを慎重に調整させていただきました。元々の『レイトン教授』のキャラクターのタッチは思い切ったバランスの、どちらかというと可愛いマスコットのようなデフォルメバランスなんです。なので今回の世界観やなるほどくんと同一世界の住人としての整合性をもたせる為に、どうしてもまず頭身をあげる必要がありました。その際同時にテーマとして考えたのがもともとのレイトン教授がもっている人物設定の「英国紳士としての頼り甲斐とカッコよさ」。これをビジュアル的にも少しだけ補強する意図での頭身調整です。とはいえ、なかなかいい落としどころが見つからず一時は永遠にも感じたりしましたね。おかげで今では(今頃)だいぶ「教授」をつかめたと思っているんですがいかがでしょうか…。【塗】





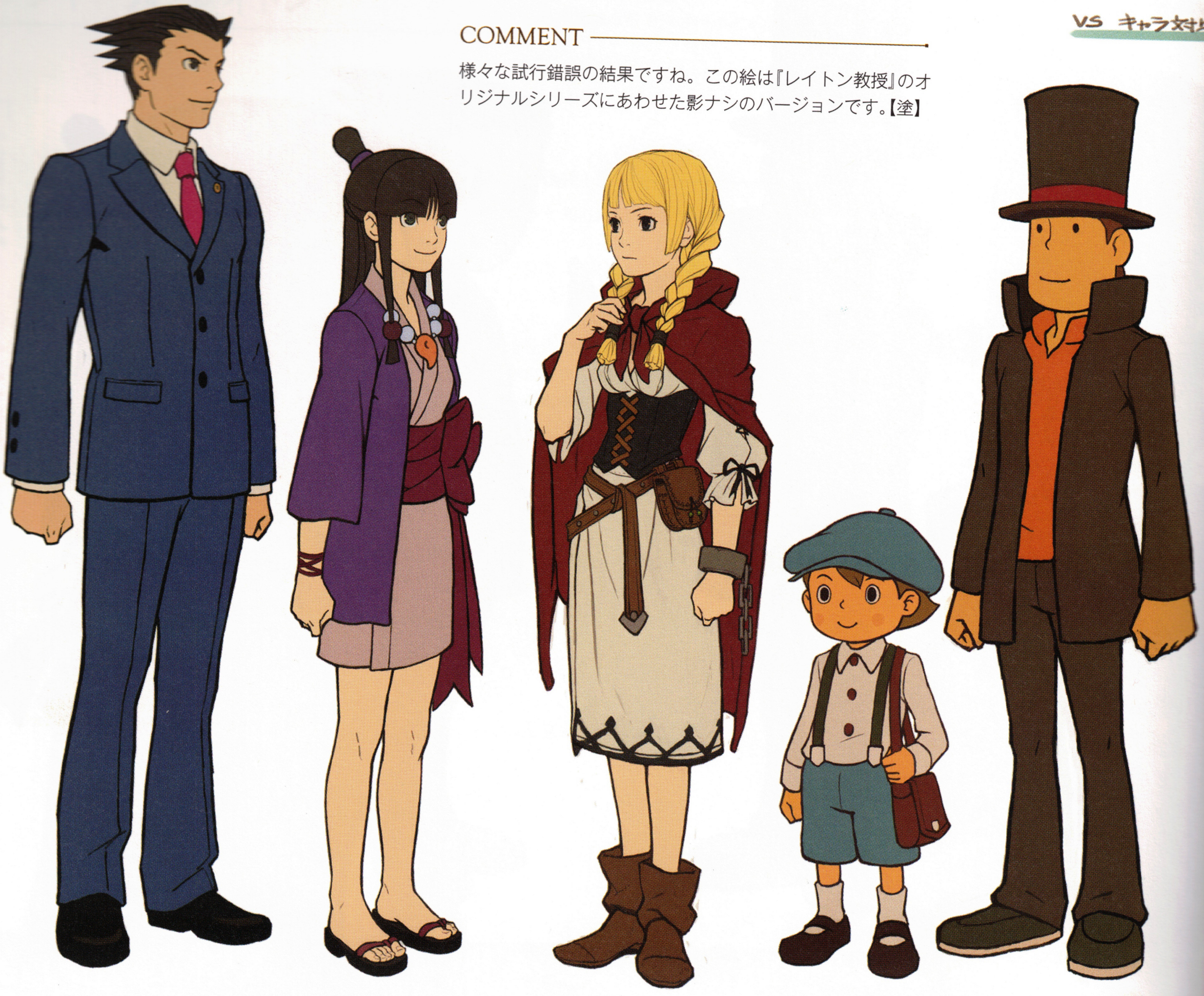
COMMENT

「逆転教授！」こと『逆転裁判』世界版レイトン教授です。「一度思い切った振り幅で描いた逆転風のレイトン教授を見てみたい！」という日野さんの
…だがこれは…きっと無いだろうな！　と思いつつ（笑）教授にリアル情報をいれるとアゴが大きい人に見えたり、頭の大きさや目の解釈で悩ん
しかったんですが目の表現も含めて僕なりにマジメに答えをヒネり出してみました。これはこれでなかなかの男前教授だと思うのですがいかがでしょ
ブリキのオモチャ風の案は教授の頭身を変えず出来るだけそのままの姿（ブリキですが）で逆転裁判世界に登場させる！　という文字通り逆転の発想で
ちょっと悪い）が操るメカレイトン教授！」という設定をひねくり出したときのものです。…がコメントを貰った記憶もありません。すみませんでした。【塗】

■メインキャラ頭身　決定稿

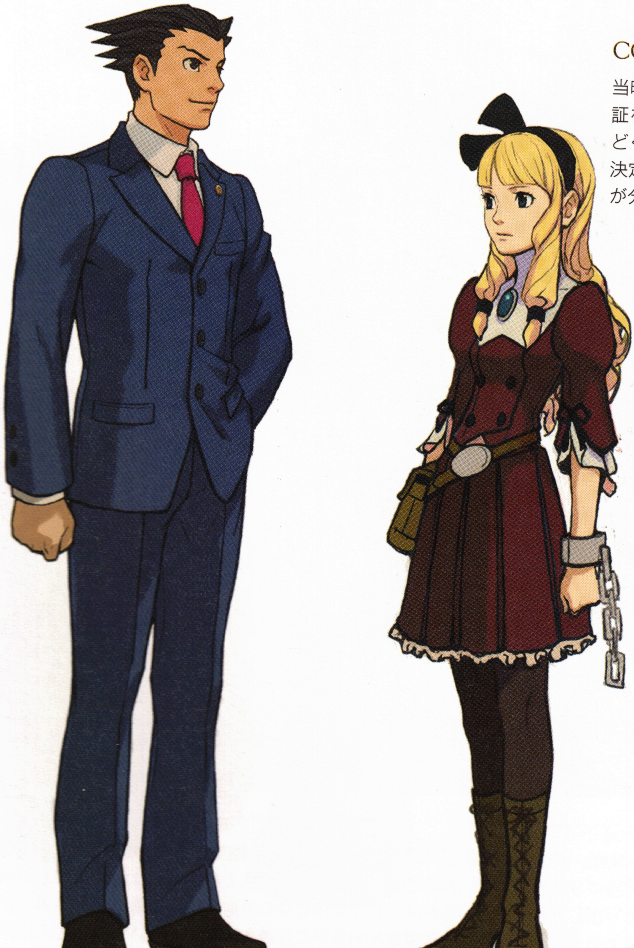
COMMENT

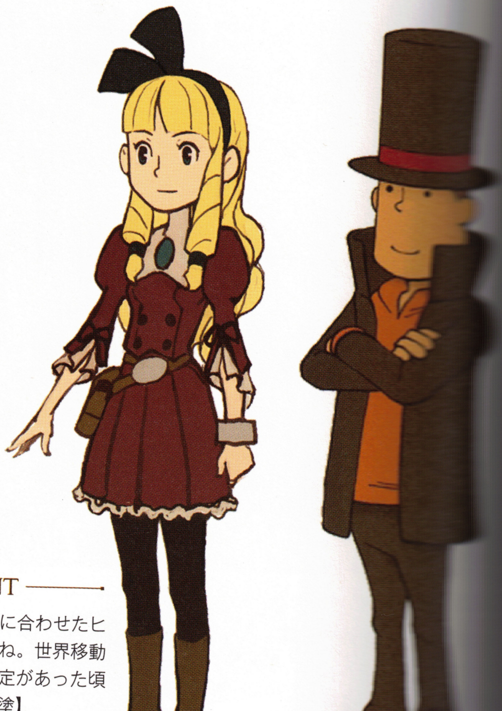
様々な試行錯誤の結果ですね。この絵は『レイトン教授』のオリジナルシリーズにあわせた影ナシのバージョンです。【塗】



COMMENT

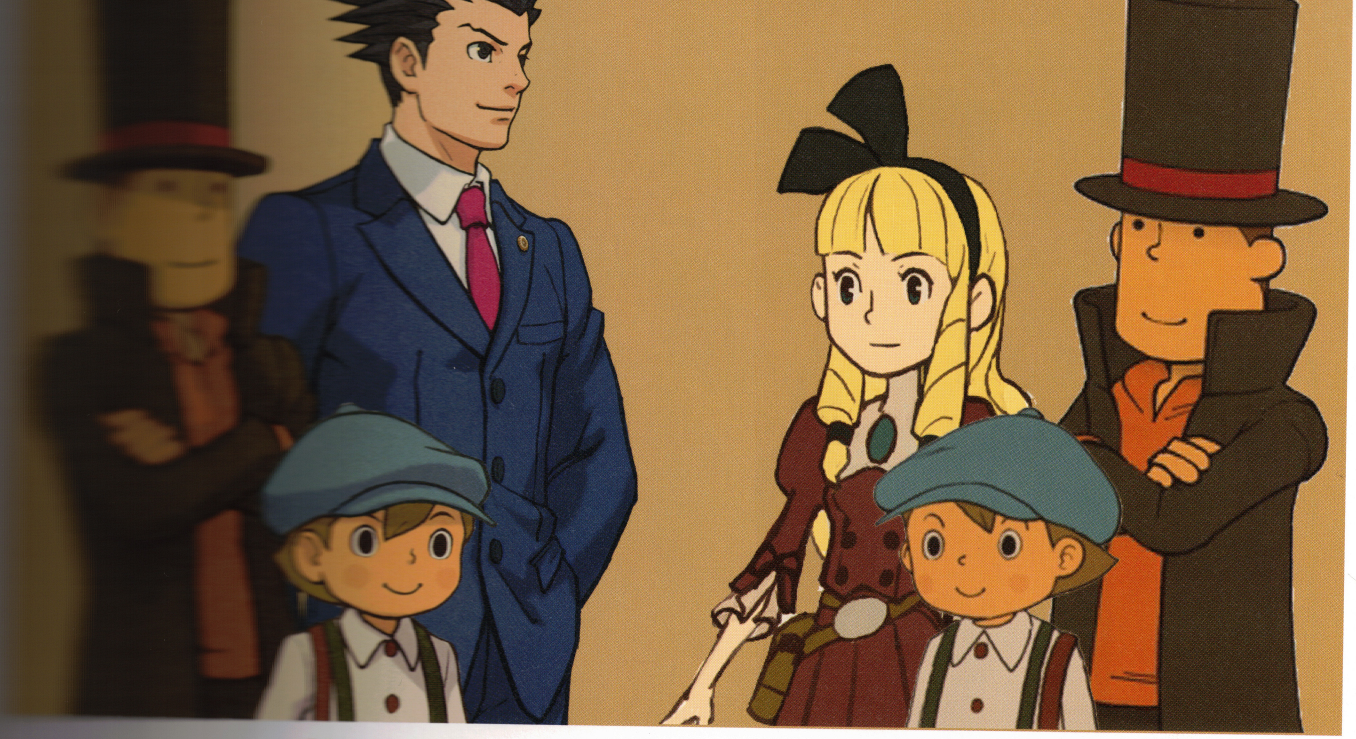
当時のヒロイン案を使って頭身の検証をしていた頃の絵ですね。なるほどくんもまだいつも通りの体型です。決定稿と比べていただくとその違いが分かりやすいかと思います。【塗】





COMMENT

レイトン教授に合わせたヒロイン考ですね。世界移動の頭身変化設定があった頃のものです。【塗】



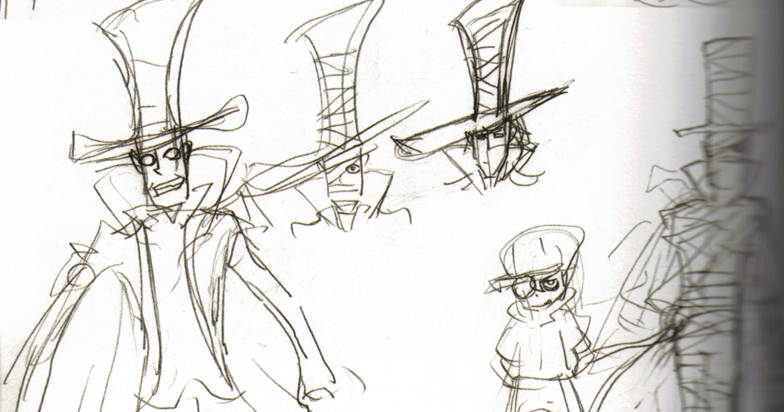
COMMENT

主要キャラクターを並べてバストUP時の画面の見え方や足が見えないときの頭身の見せ方を検証していた頃のものです。実はこの頃はまだ2Dで制作予定だったのです。【塗】

COMMENT

当時のヨーマ的一団から逃げる一行ですね。中世舞台なので馬チェイスのシーンとかあったらいいなという思いを込めた絵ですね。今作のレイトン教授となるほどくんの役回りを想像しつつ描きました。【塗】

■ダークレイトン　デザイン案



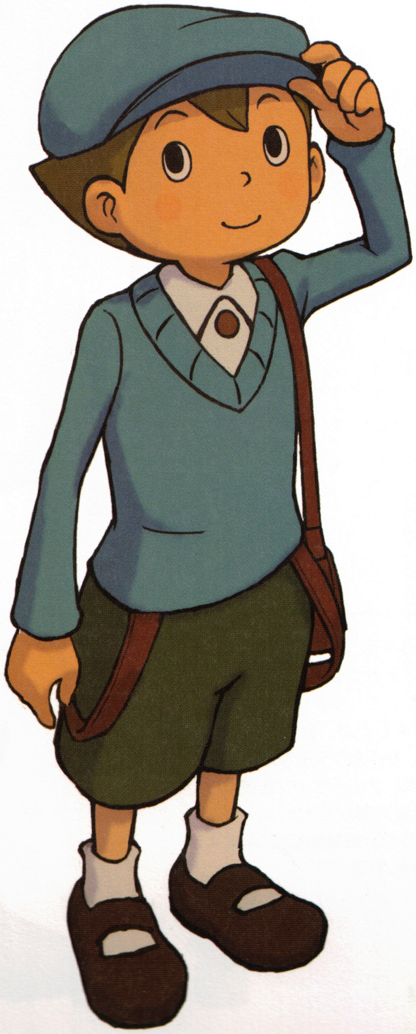
COMMENT

初期の頃お互いの世界でちょっと悪いなるほどくんやレイトン教授と出会うという話があったときのものです。とはいえ本人ではないし、似ている理由とか、正体とかの設定もなかった時点での発注だったので、僕自身どうアプローチしていいのかかなり悩んだ記憶があります。ラフでは何故か悪ルークもセットで描いていますね。後に聞いたお話だと「VS」でもあるのでお

レイトン教授に同行し、ラビリンスシティを巡る冒険をサポートする。

COMMENT

自称"レイトン教授の一番弟子"でおなじみの少年。ぼくが彼のセリフを書いたのは、主になるほどくんや真宵ちゃんとのカラミだったのですが、自分の中にはいないタイプだったので、"つかむ"のがなかなか難しかったキャラクターでした。【巧】



マホーネ・カタルーシア

物語のカギを握る少女。ラビリンスシティの住人として当たり前の生活を
レイトン教授や成歩堂と行動を共にするうちに、少しずつ町の存在に疑問を

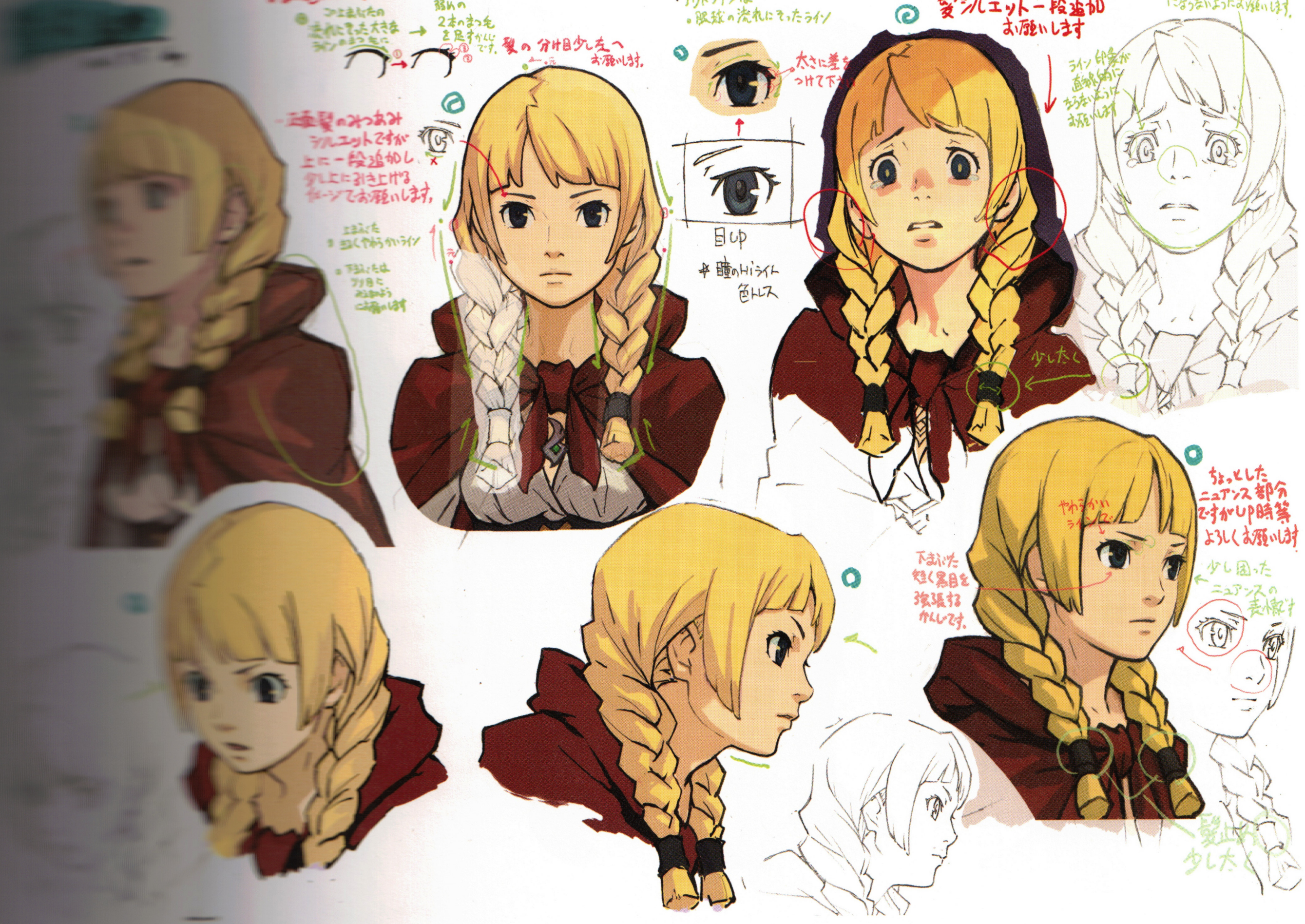
「わたしは……魔女ではありません。」

COMMENT

大きな苦難に立ち向かう、まさに"王道"のヒロイン。こういうキャラクターは、えてして難易度が高かったりして、シナリオもデザインも時間がかかりましたが、お気に入りのキャラクターです。レベルファイブさん側の提案で『童話』をモチーフにデザインを模索して、初期には"不思議の国のアリス"バージョンなどもあったような。最終的には"赤ずきん"に落ち着きました。【巧】

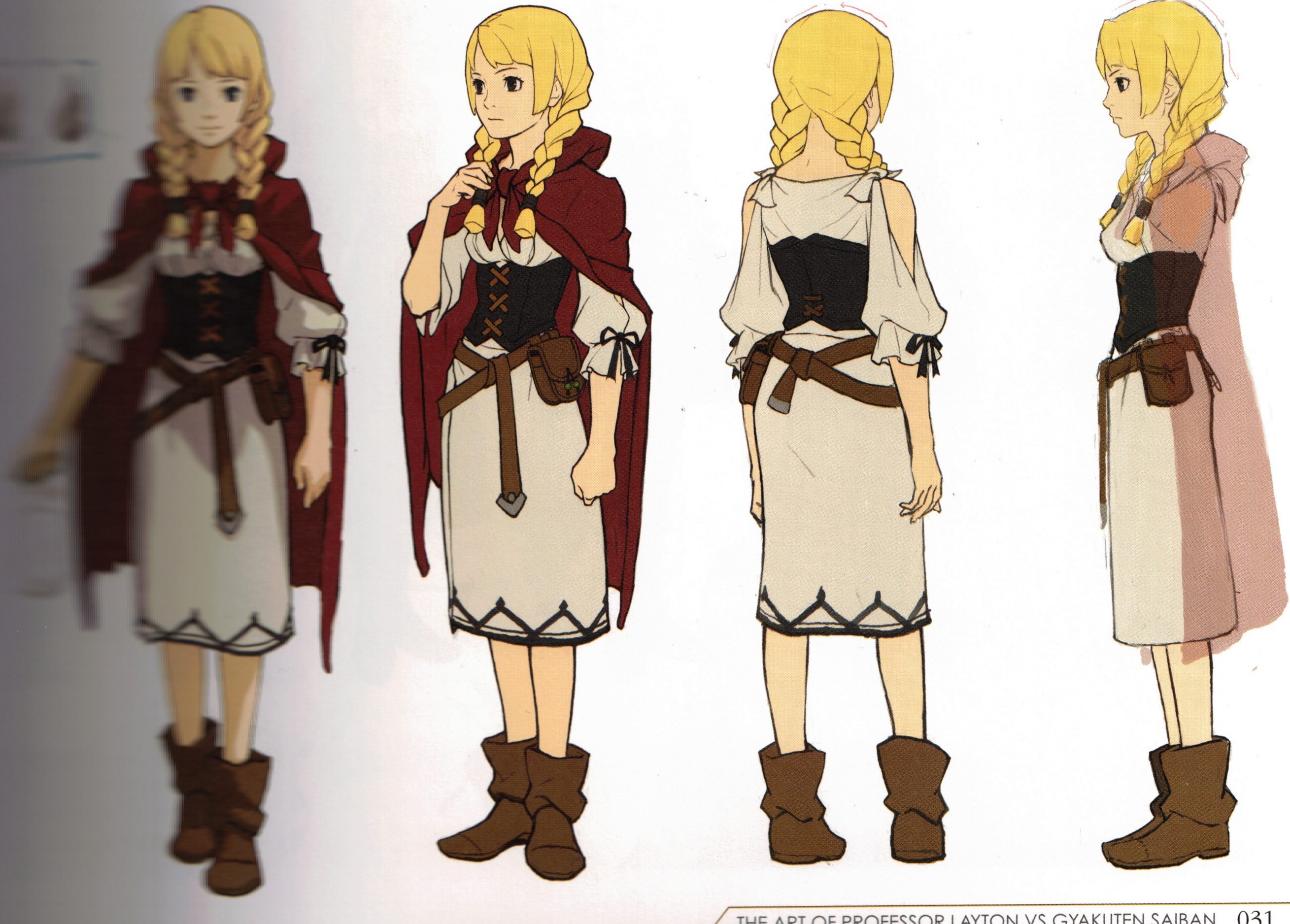
COMMENT

本作のヒロインマホーネ。同時に
の橋渡しをするオリジナルキャラクター
て、一番最初にデザイン作業に
ラクターです。それだけにタッチ、
含め何も決まっていない時期でも
とっかかりを掴むのに時間がかか
ありますね。最終的には魔女的フー
赤ずきんに置き換えたものが決定
した。【塗】

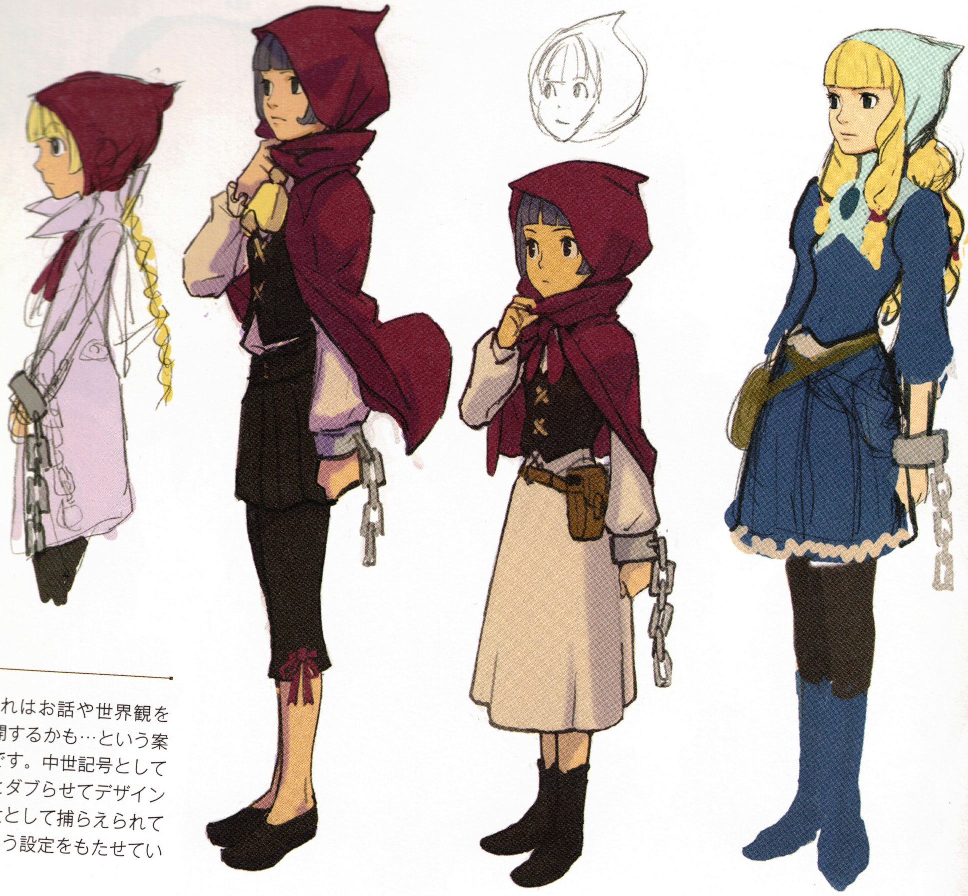


COMMENT

本編アニメ用の表情設定原案です。本編の3Dモデル演出とアニメシーン間でのキャライメージの乖離を防ぐ意図で、あえて細かいニュアンスの指定を入れさせていただいています。【塗】

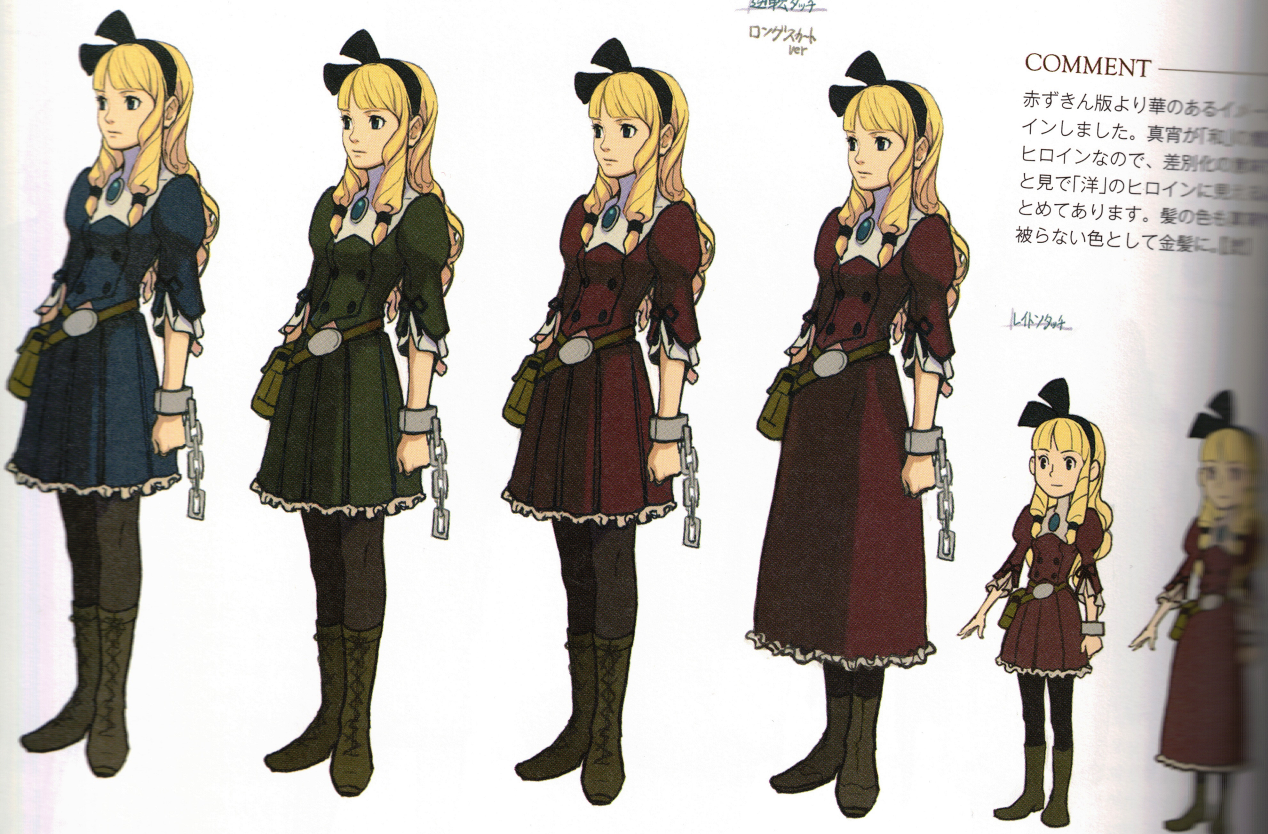


マホーネ　デザイン案



COMMENT

マホーネ最初期。これはお話や世界観を「童話」モチーフに展開するかも…という案があった時期のものです。中世記号としてのフードを赤ずきんとダブらせてデザインしています。鎖は魔女として捕らえられていたが逃げて来たという設定をもたせています。【塗】



COMMENT

赤ずきん版より華のある
インしました。真宵が「和」
ヒロインなので、差別化の
と見で「洋」のヒロインに
とめてあります。髪の色も
被らない色として金髪に。

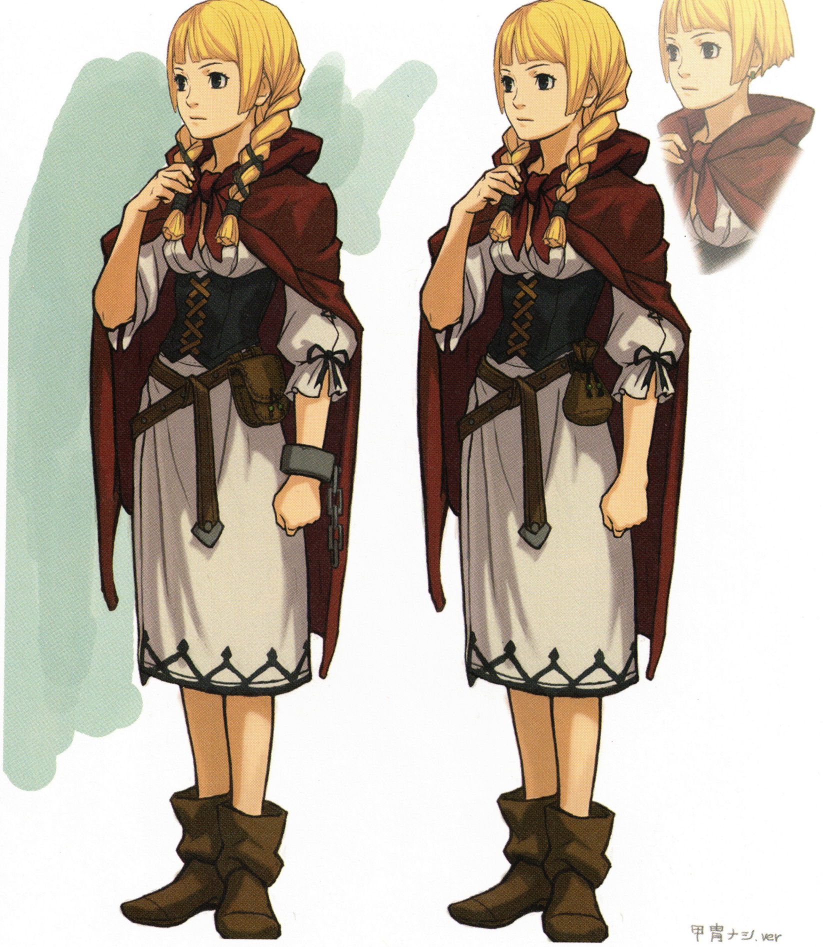
COMMENT

同デザインの『レイトン
バージョンは世界移動の
あった時期なので、

COMMENT

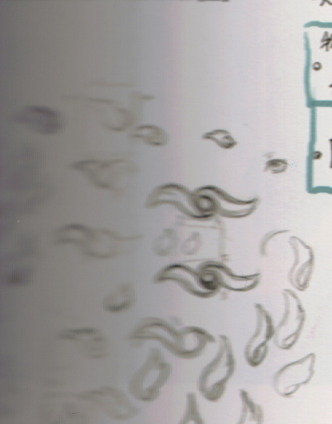
赤ずきん版、令嬢版の後に、明確な中世の牧歌的雰囲気を持たせるべくデザインしました。この頃に魔女裁判というキーワードがより明確になったので、赤ずきんに加えてジャンヌ・ダルクも隠れモチーフに。手に魔女の焼き印をされていて普段はガントレットで隠しているという案ですね。【塗】

GtsL ヒロイン案

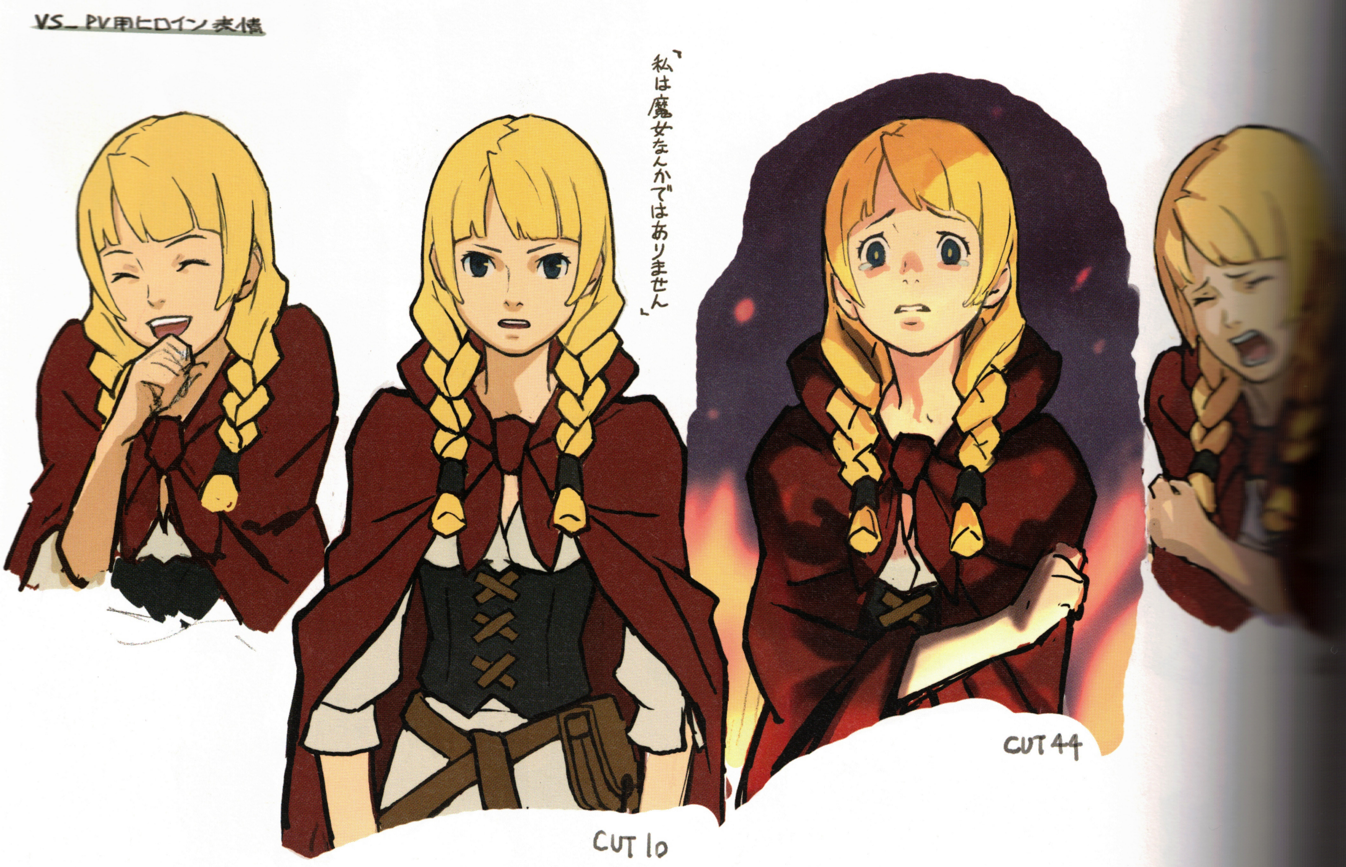


COMMENT

ガントレットをメイン記号にするため他はシンプルで素朴な印象にしていましたが、最終的には「ガントレットを着けてると戦いそうなので外して…」というオーダーを受けて、外したものがそのまま決定稿になりました。ペンダントは開発後半につける事になったので位置等スペースの都合で少し苦労した記憶があります。【塗】



■マホーネ　設定②



■マホーネ　ポリゴンモデル表情集

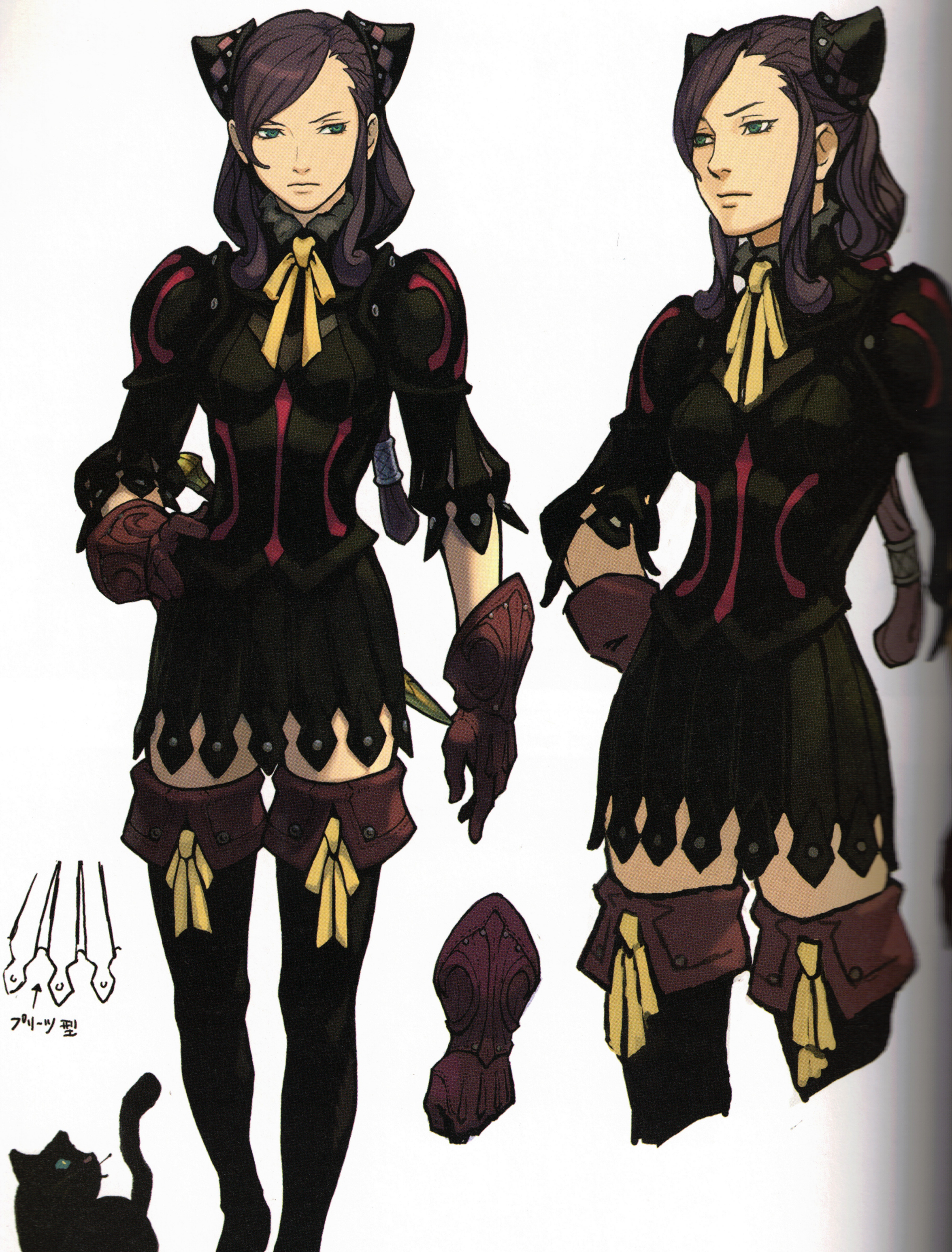
COMMENT

性格設定が終盤まで確定していなかったこともあり、初期はPV版で見られるようなちょっと凛々しい表情中心のマホーネを描いていたのですが、最終的に完成シナリオと演出にあわせるカタチでモデル用の表情を全て描きおこしました。【塗】

ジョドーラ（クローネ・ベルデューク）

町の司法を司る"検察士"の長。ストーリーテラーの傍らで物語を広め、
魔女に裁きを与えることで、ラビリンスシティの存在を守り続けている。

「最後の〝真実〟は・・・すべて、さやけき　この月の光のもとに、さらされる。



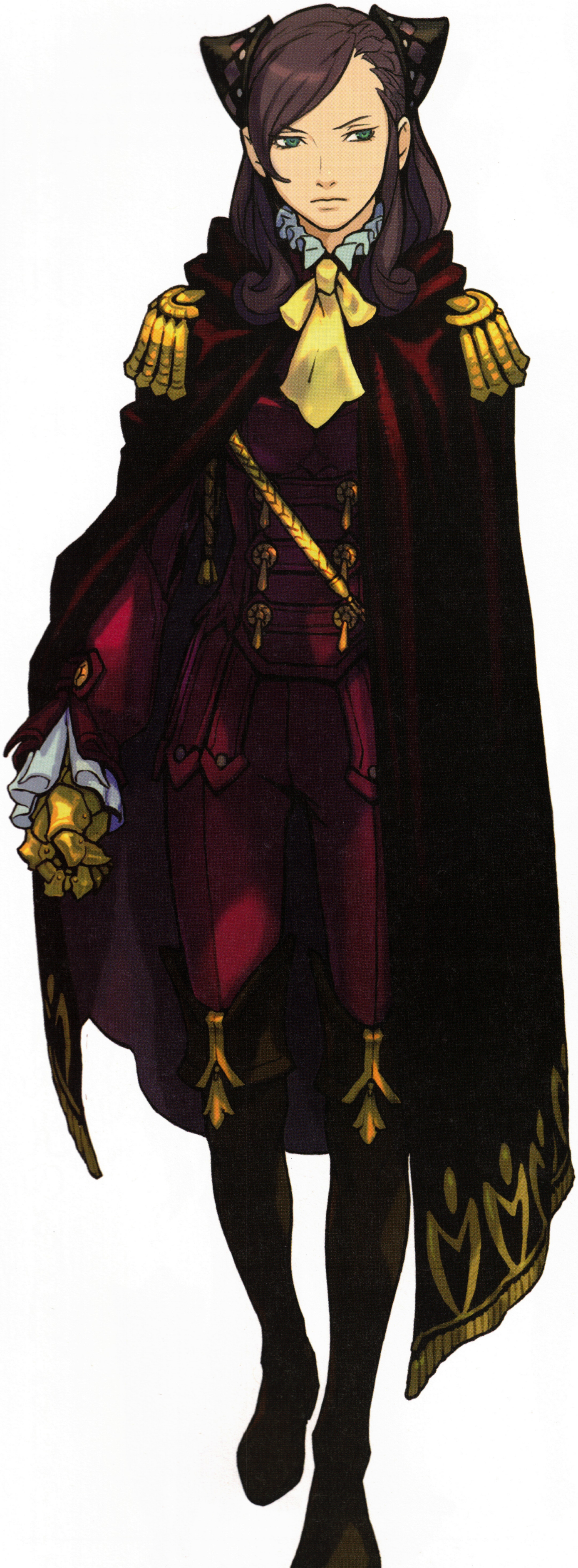
COMMENT

ラビリンスシティとマホーネ親子を陰から支える
に"裏のヒロイン"ということで、スタッフにも
気を誇るキャラクター。大魔女スタイル、
検察士スタイル、先生スタイル、プラスα…と、
く大活躍で、塗くんを大いに悩ませた…いや、
を大いにかき立てたのではないかと思います。

COMMENT

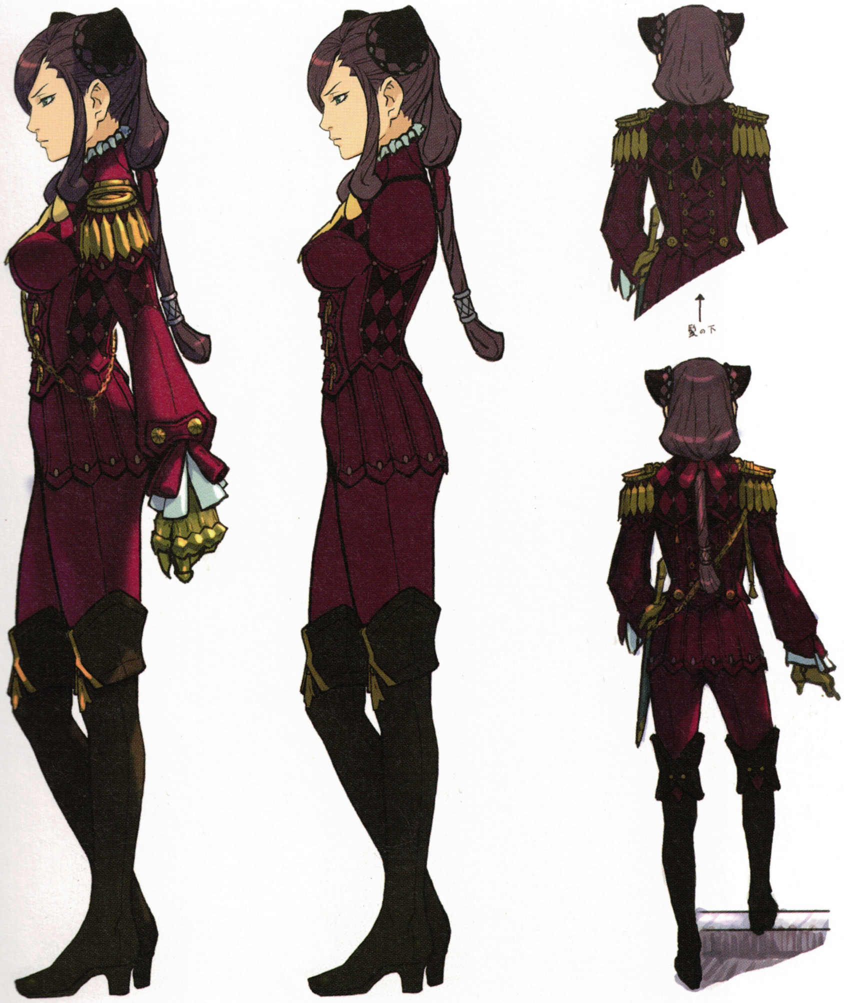
下段中央はアニメでこういう表情のシーンが欲しいという希望を込めて描いたものです。ジョドーラの一番お気に入りの表情でもあります。【塗】

…予定は無く、ヨーマのリーダーという設定のみでのオーダーでした。なので元はラビリンスシティの仕事人（裏稼業の人）としてイメー…た。そんな流れもあり黒ジョドーラはあくまでヨーマのリーダーとしての活動的な実働部隊の印象を出すことを目的にデザインしました。…設定もあった名残で短剣を装備していたり、衣装的にも死や不吉さを感じさせる、呪術的文様・黒猫・喪服をテーマにまとめています。…ーションがありますが、この黒ジョドーラが僕の中ではオリジナルですね。お気に入りのキャラクターです。【塗】

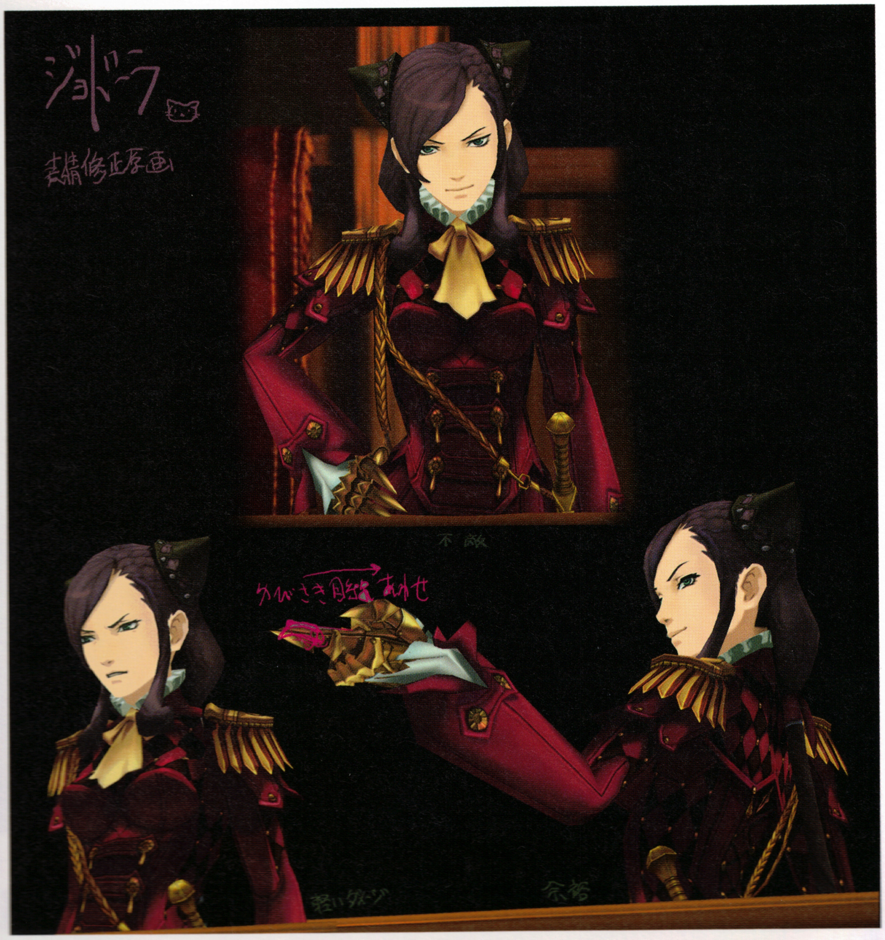


COMMENT

検察士として登場する事になったのは黒ジョドーラ[illegible]
ジョンのデザインが完成してかなり後になって[illegible]
検察士バージョンの衣装は黒ジョドーラとの[illegible]
マルで華やかな印象になるようにまとめました。[illegible]
の黄金ガントレット、袖などのデザインで[illegible]
通性も持たせています。黄金ガントレットは[illegible]
金化(コルドラ)の魔法を使うと聞いていたのと、[illegible]
デュークとの繋がりをガントレットを通じて[illegible]
もリンクさせておきたかった意図もあります。[illegible]



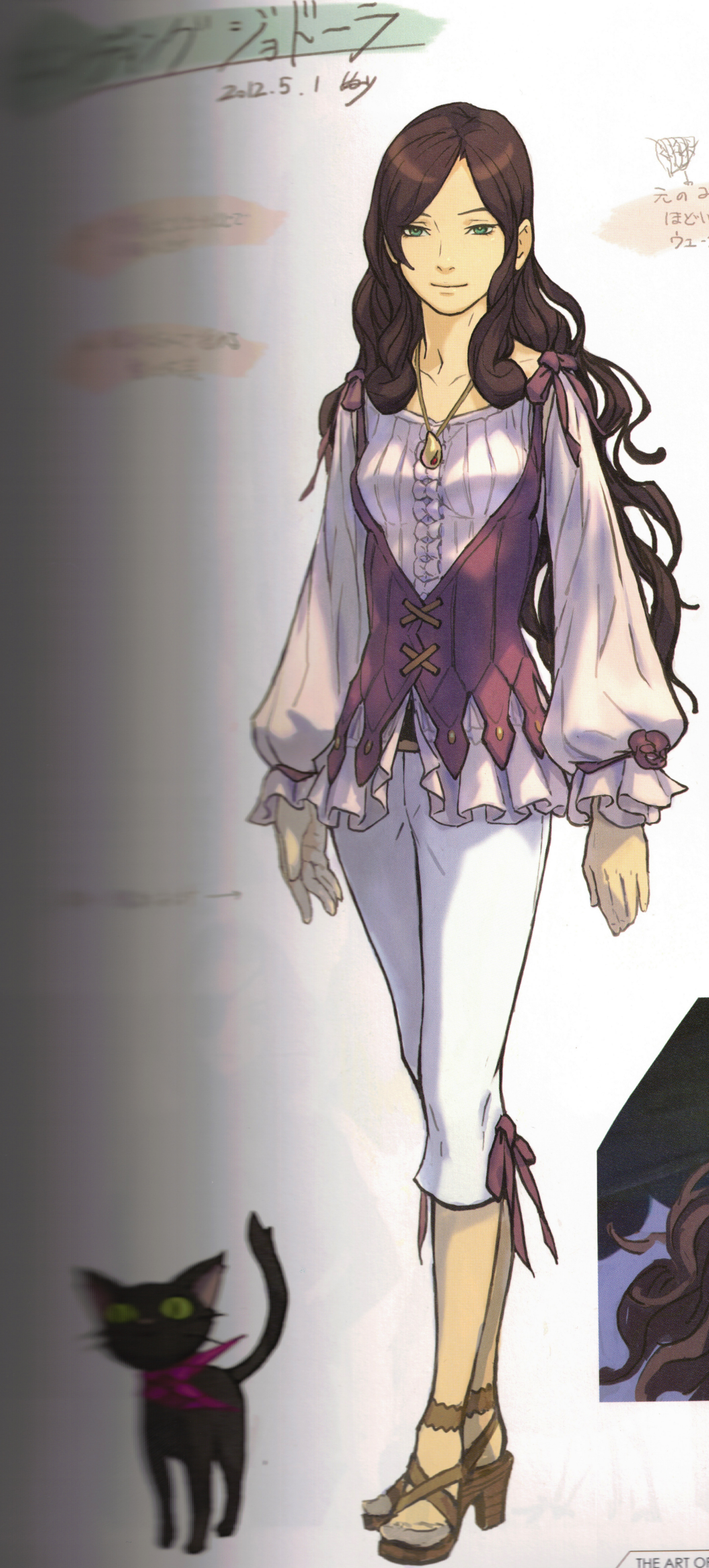
■ジョドーラ　ポリゴンモデル表情集

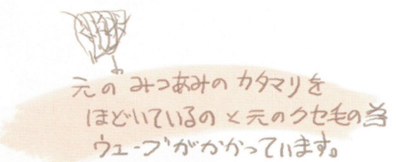


■ジョドーラ／マホーネ　設定

COMMENT

ラビリンスシティ時の

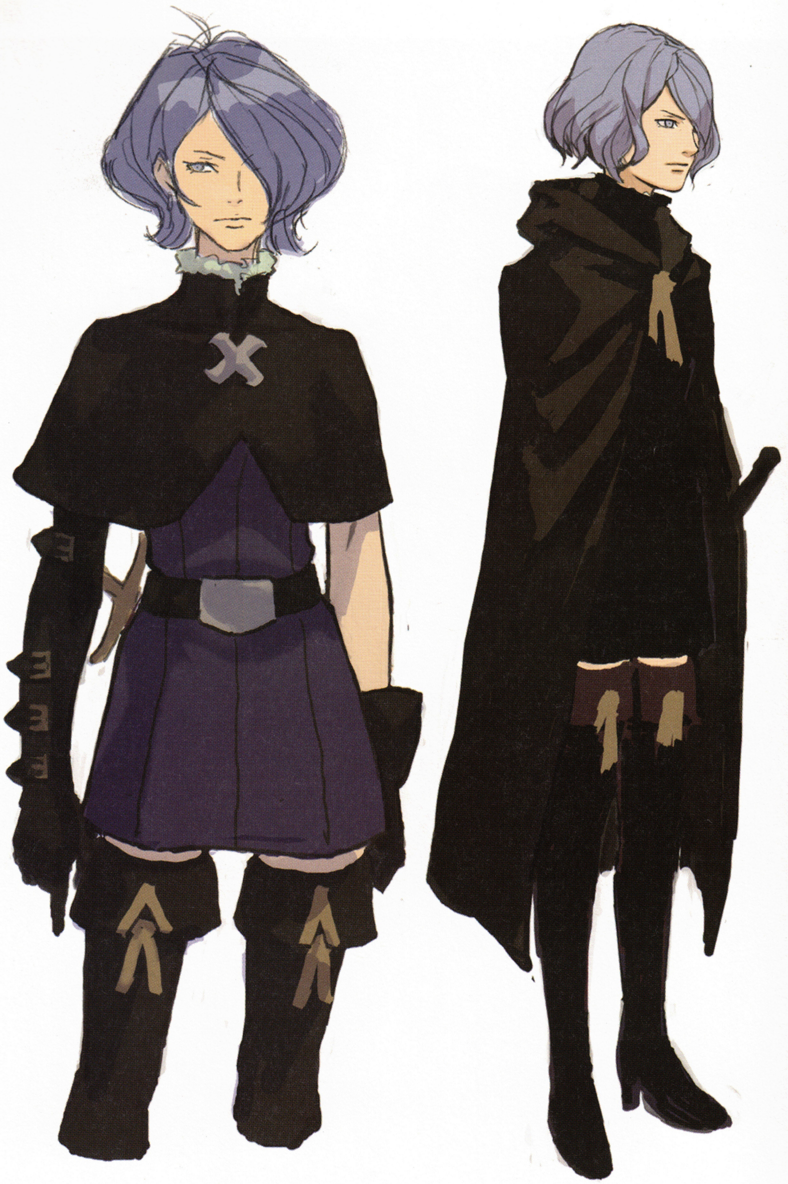




COMMENT

様々な想いを背負い、心に仮面をつけた状態だったジョドーラが、最後それらから解き放たれ憑き物が落ちた様な爽やかな表情とそのイメージを絵にしたくてデザインしました。衣装は心の闇を払ったという事で、これまでのような黒く体を締め付ける重い印象の衣装と対照的に爽やかに風をはらんでなびくような白ベースの黒の無いデザインにしています。とはいえ色々あり過ぎたのでその笑顔にはまだ少し陰があるというイメージですね。【塗】

■ジョドーラ　デザイン案

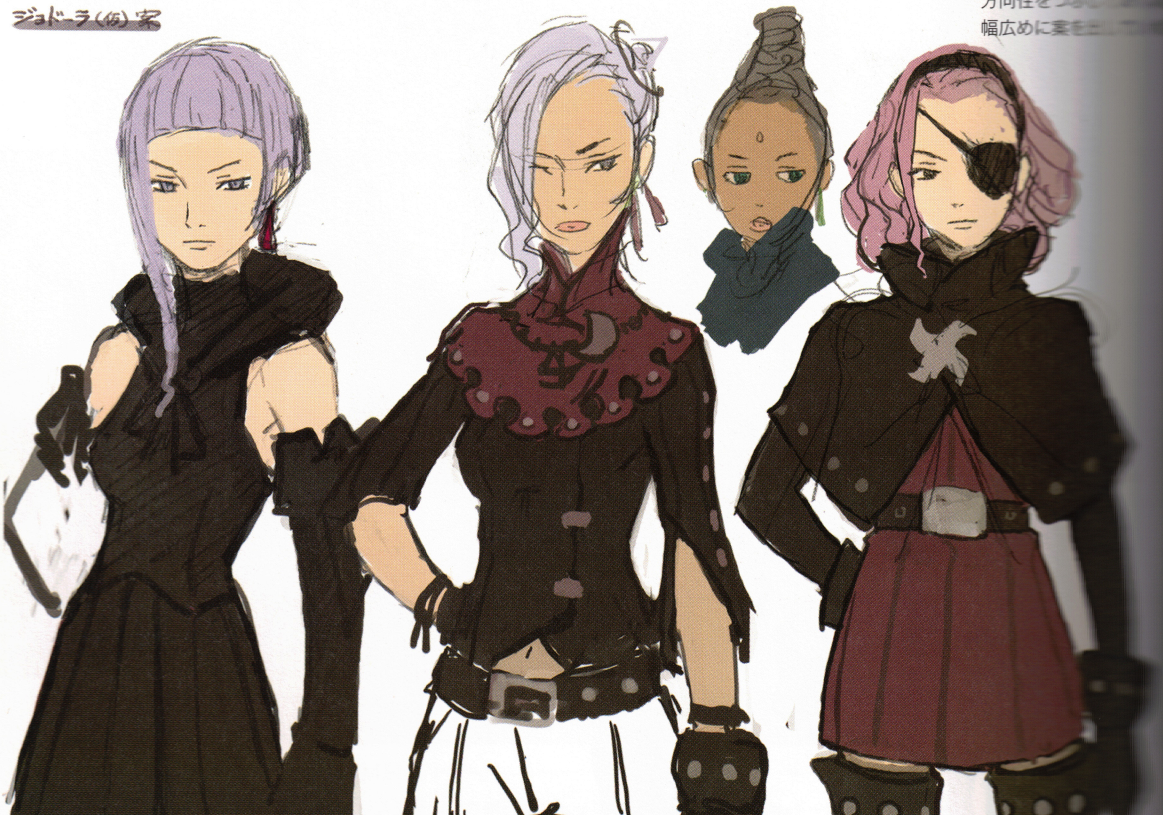


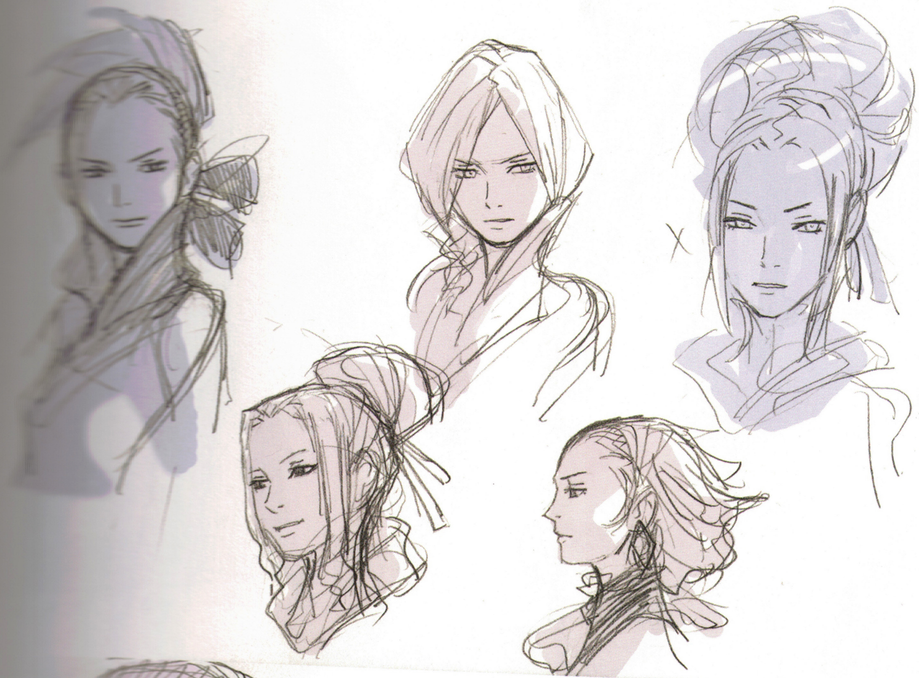
COMMENT

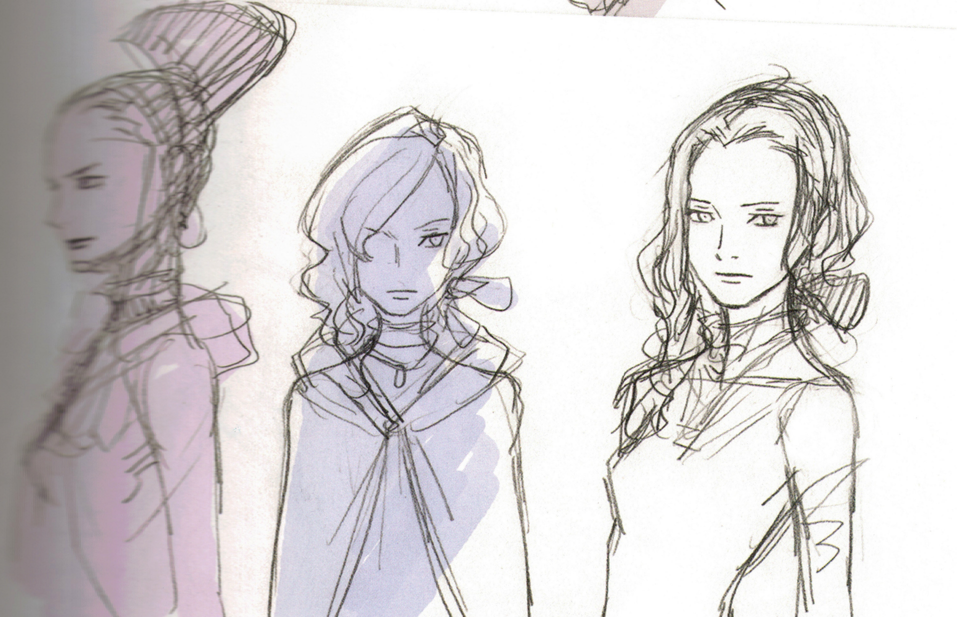
デザイン案をい
分の本命を
初期稿では
の案でした。
段階なのでま
は抑えめです。
たく通り以
要素を詰め
た。【塗】

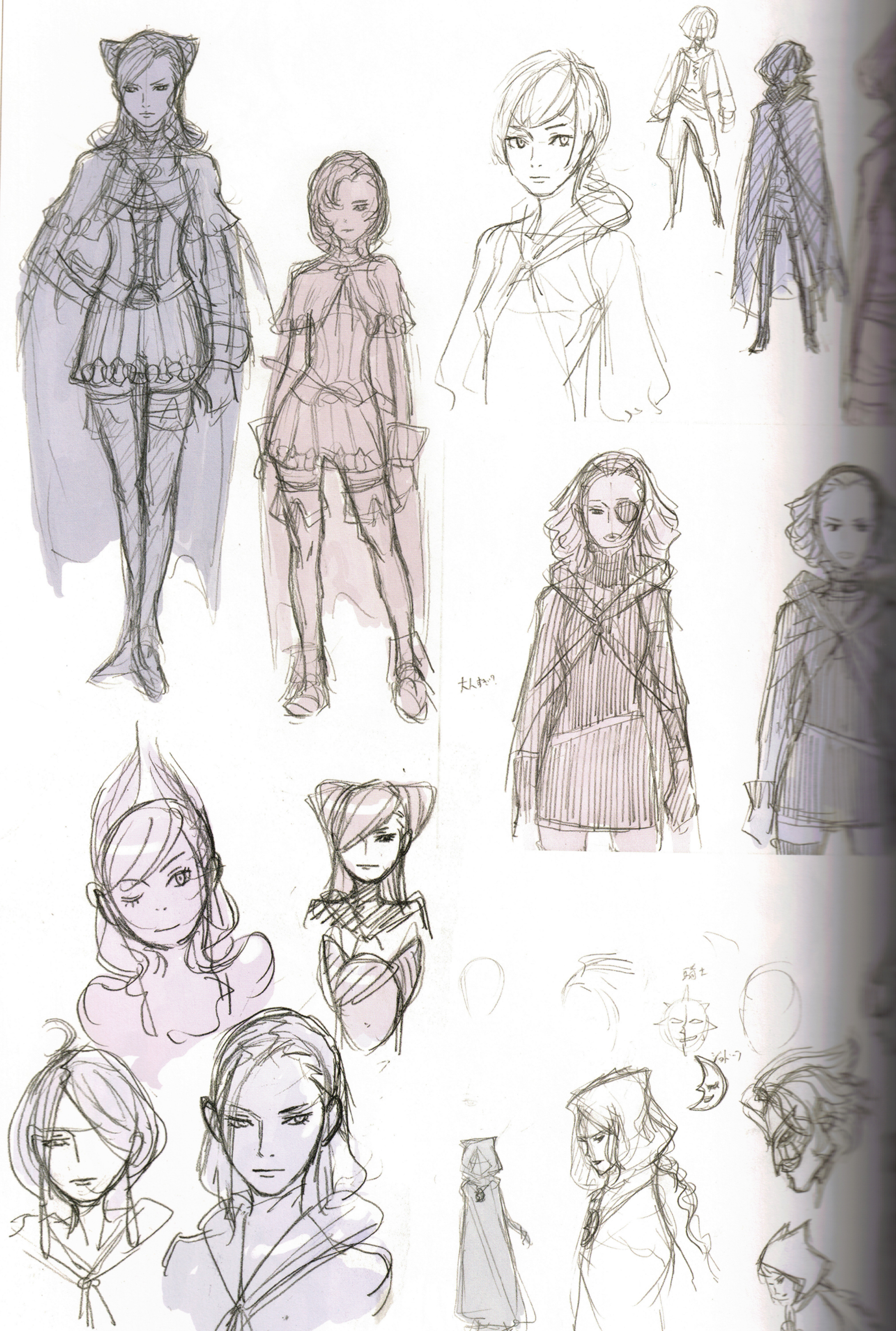
COMMENT

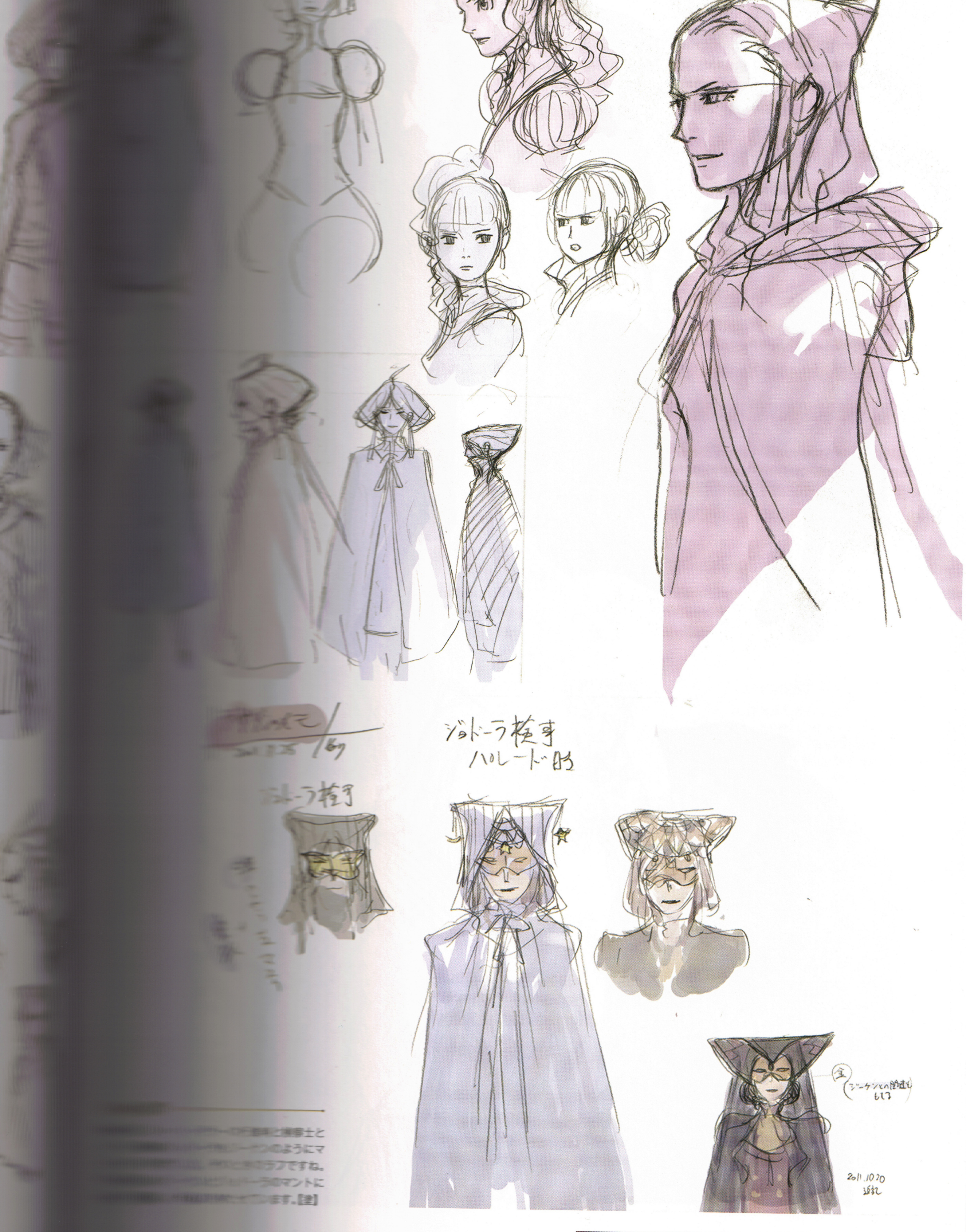
最初期にジョ
巧ディレクター
ざーっとバリ
ときのもので
方向性をつぶし
幅広めに案を



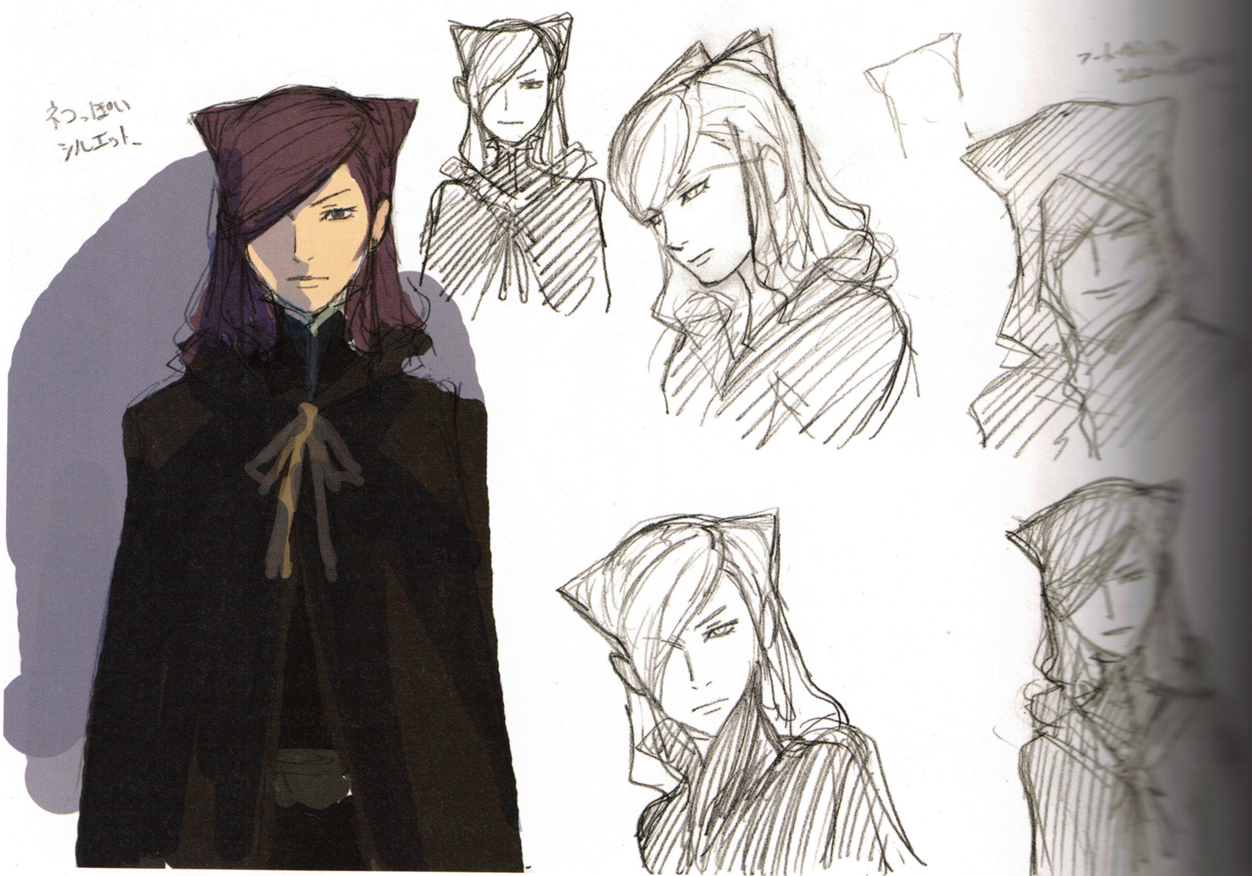


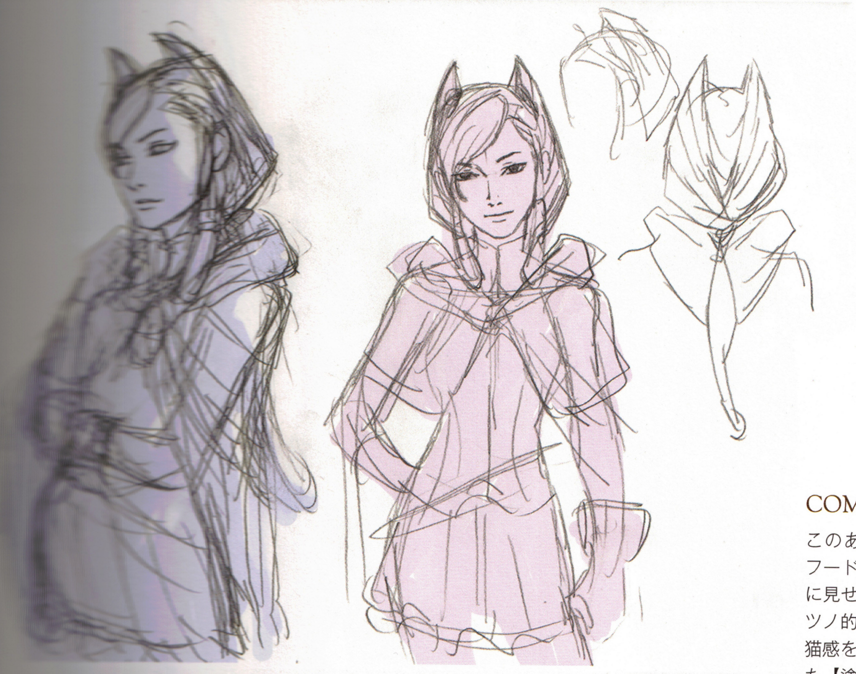



大人すぎ?
騎士


パレード時
2011.10.20

ジョドーラ 案
ジョドーラ 案
●髪先が刃に
フードかぶってもシルエット出るイメージ
▲黒ネコのような イメージ


ネコっぽい シルエット



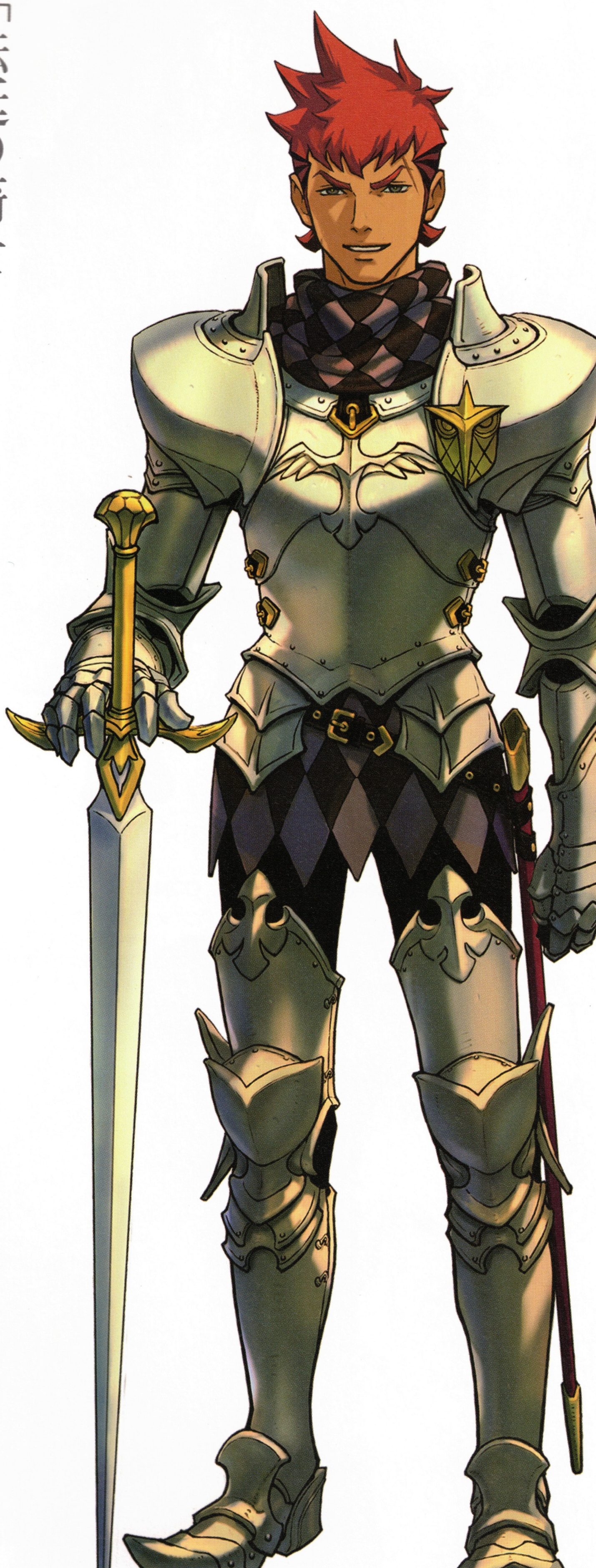
COMMENT

このあたりからヨーマとしてのフード姿時のシルエットを印象的に見せるため、通常時の髪飾りのツノ的な威圧感と黒フード時の黒猫感をデザインテーマに据えました。【塗】

ジーケン・バーンロッド

法の番人"検察士"の青年。ラビリンスシティを守るためにのみ
魔女に対しては一切の容赦を見せない。その一貫した姿勢から、

「法廷の騎士たるもの。そのココロに つねに、研ぎすましたる剣を帯びるべし。」



COMMENT

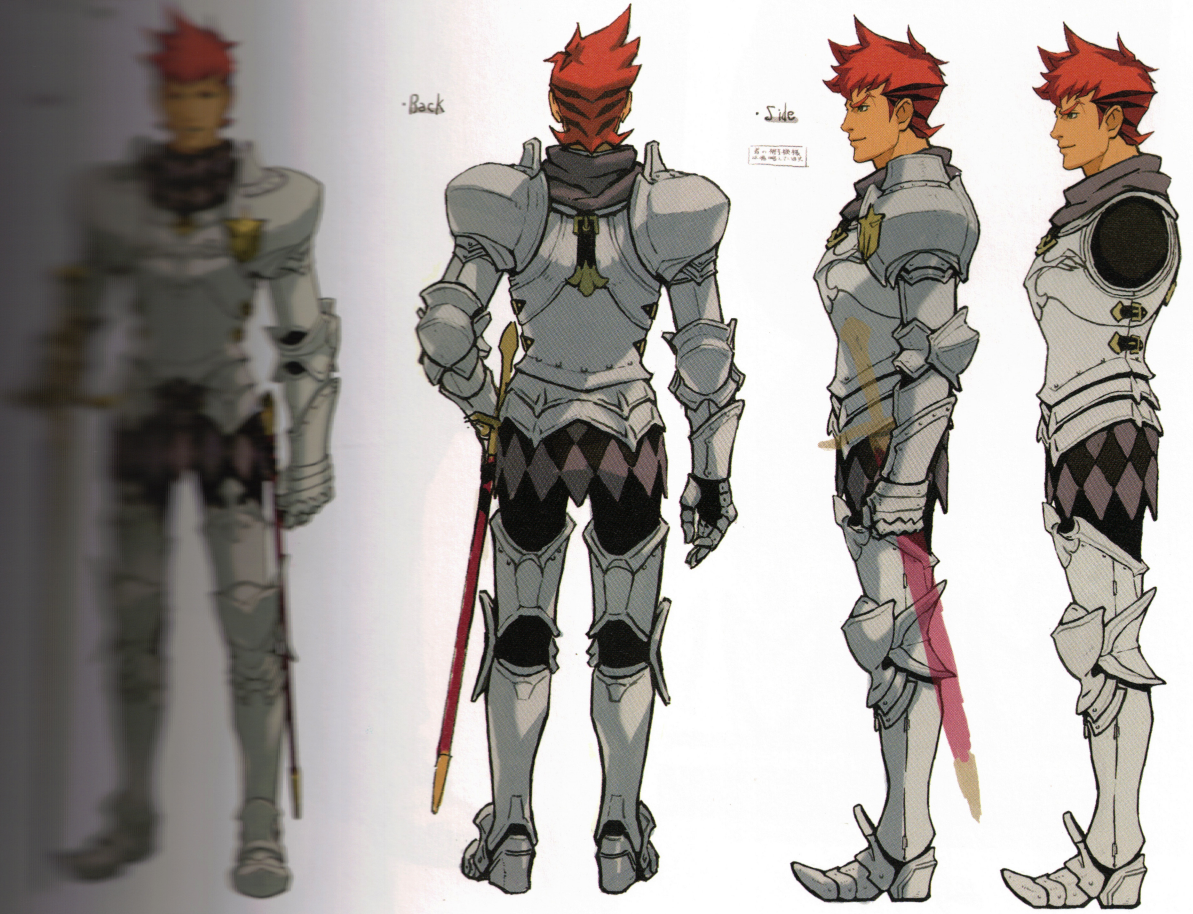
今回は"成歩堂VSレイ
リしており、そこにも
うことで、どういうキ
みました。中世といえば
騎士にして《検察の
想がつながっていって、
ました。…それにしても
トコマエ"が得意ですね。

COMMENT

元はあくまで検事として
た。(P.052)当時この
職業としての騎士を
要キャラとして登場
いました。(後半でフェ
トン教授とのバトル
いうアピールも含め)
の「名も無き騎士団長」
たのですが、ある日
という巧ディレクター
ンがめでたく誕生する
んなでジーケンは主要
位置が明確になるの
その後ジーケンは特に
触を確かめつつジリジ
憶があります。その
ジーケンというキャラ
くのを感じました。た
て工程が多くなり時
自体もハードになる

COMMENT

[illegible]なデザインはストーリーテラーのモチーフであるフクロウに合わせ、同じ猛禽類の鷹をモチーフにしています。要素を目の虹彩、髪型、側頭部メッシュや、甲冑にちりばめました。【塗】



COMMENT

[illegible]としてジーケンの机を叩くモーションはアスリート系のやり投げ的な動きがモチーフになっています。[illegible]を飛ばしまくったり、そのまま机を叩き割ったりする案もあったので実現したかったですね。【塗】

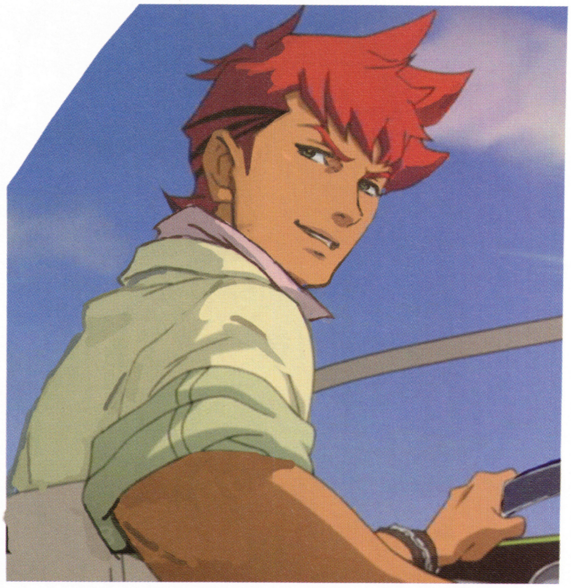
COMMENT

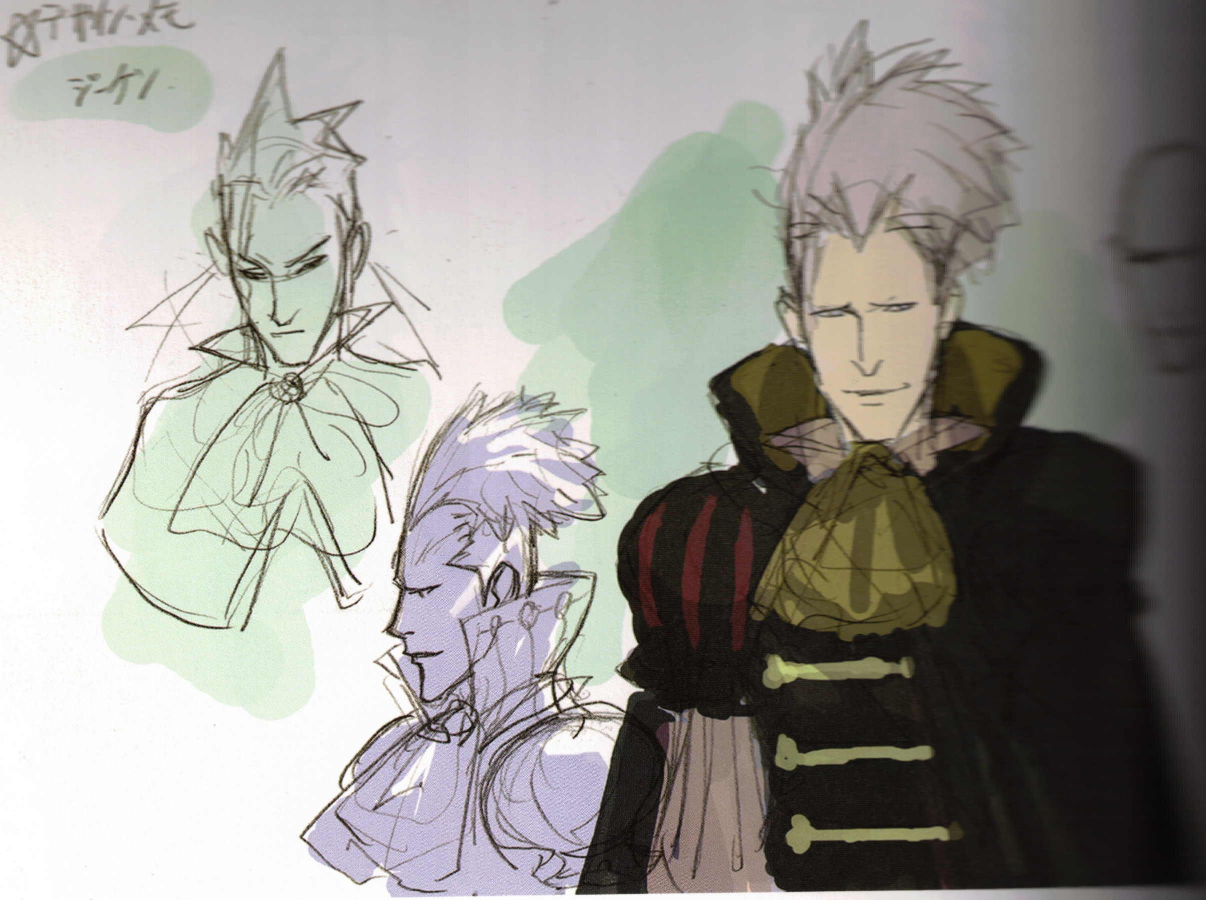
■ジーケン　デザイン案①

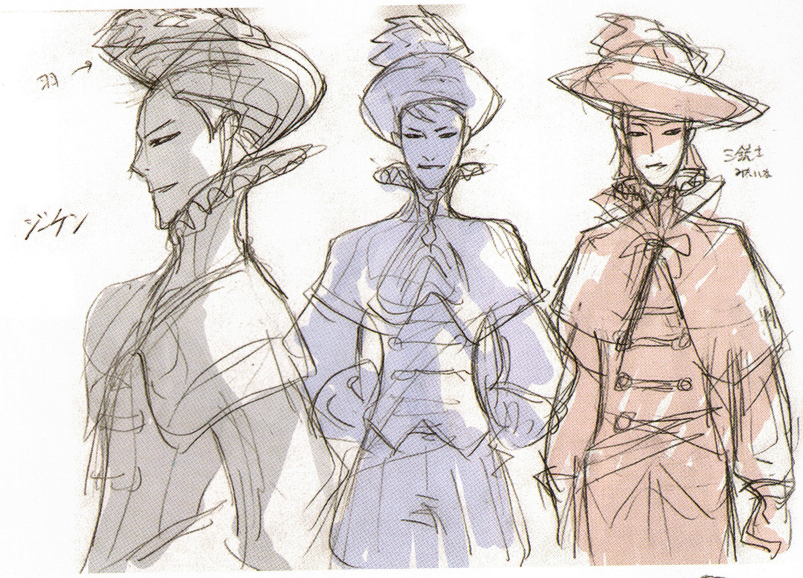
COMMENT

劇中に登場する予定は無かったのですが、幼少マホーネやジョドーラとの並びを見たくて描きました。彼の過去も色々想像していただければ…。「騎士的なもの」にあこがれるヤンチャな少年のイメージです。【塗】

■ジーケン　設定②





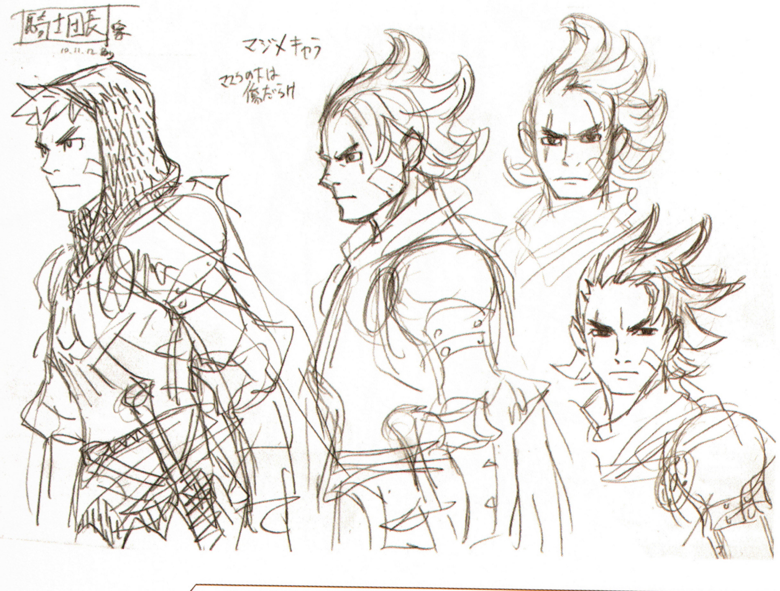


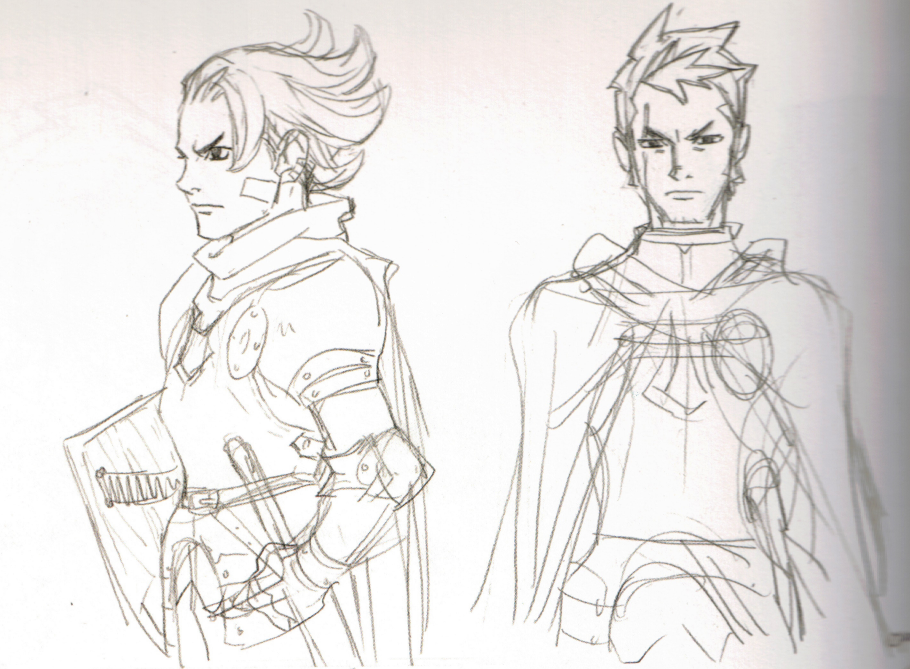
COMMENT

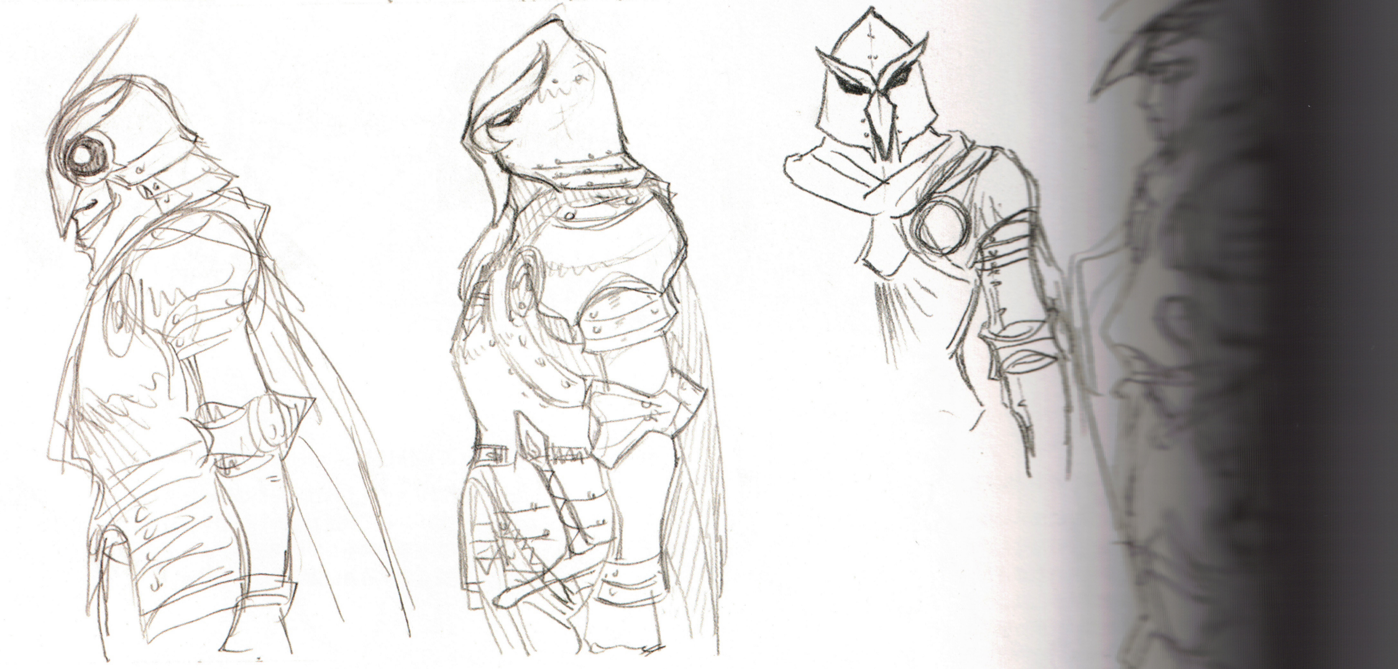
元祖ジーケン
とのコンビ
士でもなけれ
置でした。
ね。
す。このジーケン
はいいコンビ

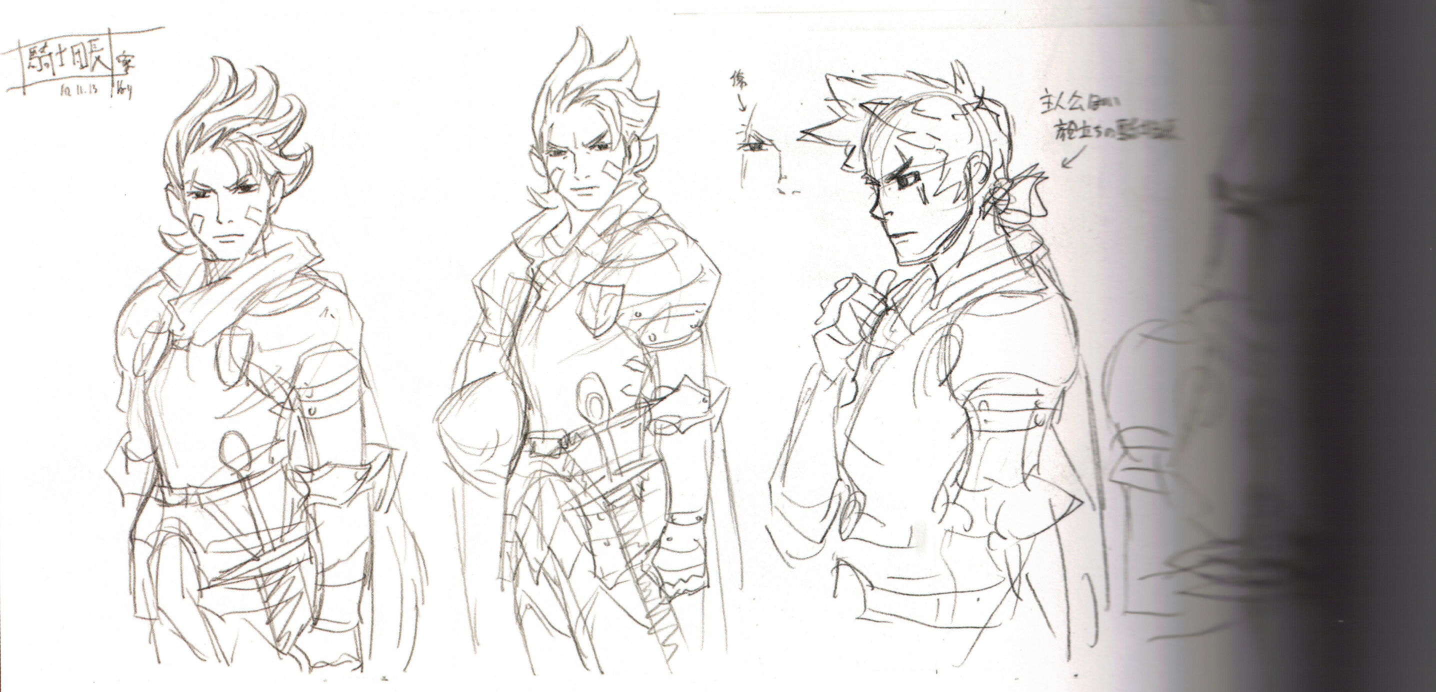
COMMENT

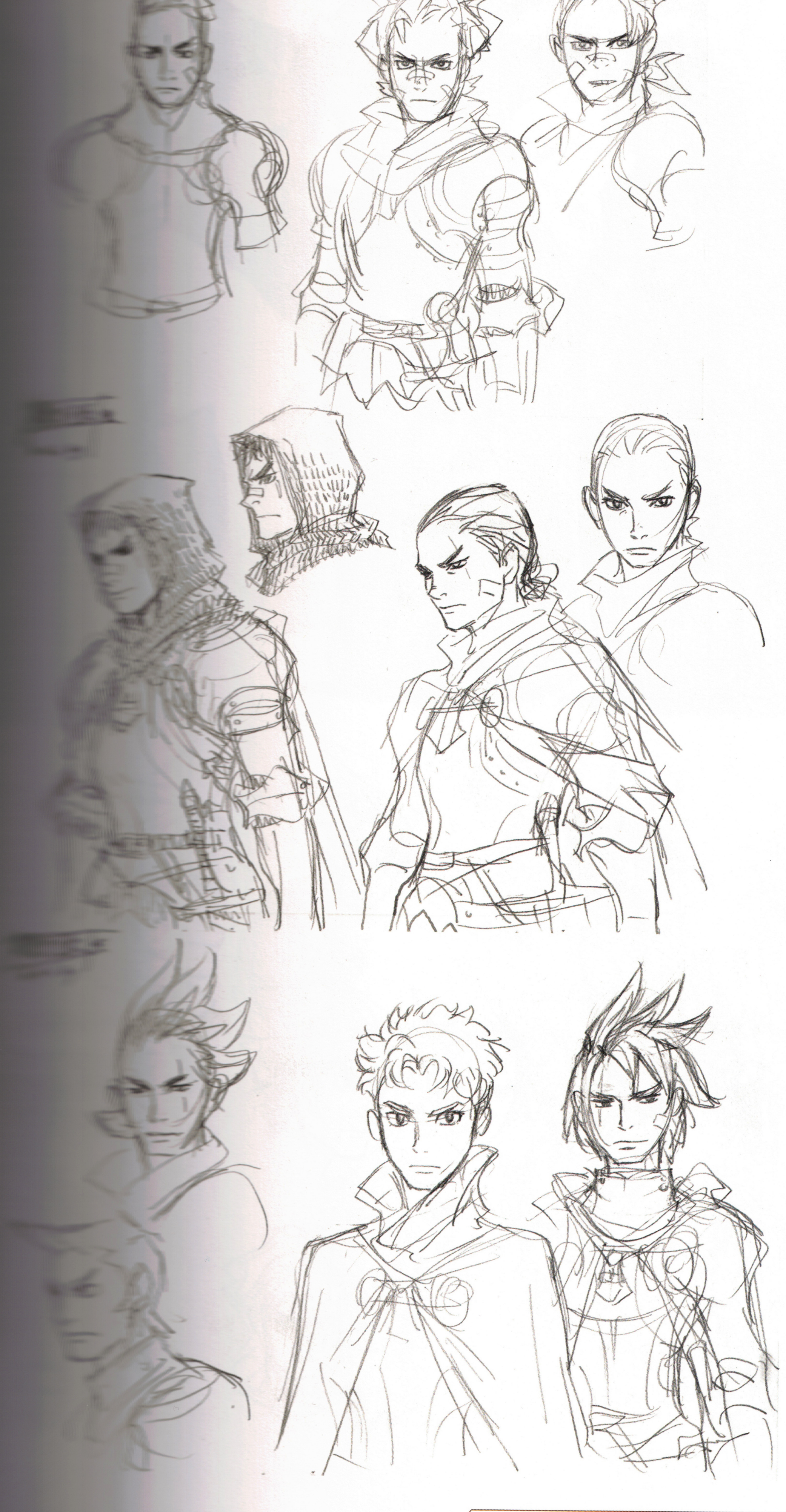
まだジーケンではなくただの騎士団長として
デザインしていたときのものです。設定的な
決定事項が何もない時代なので自分のイメー
ジを確認する為に描いています。【塗】

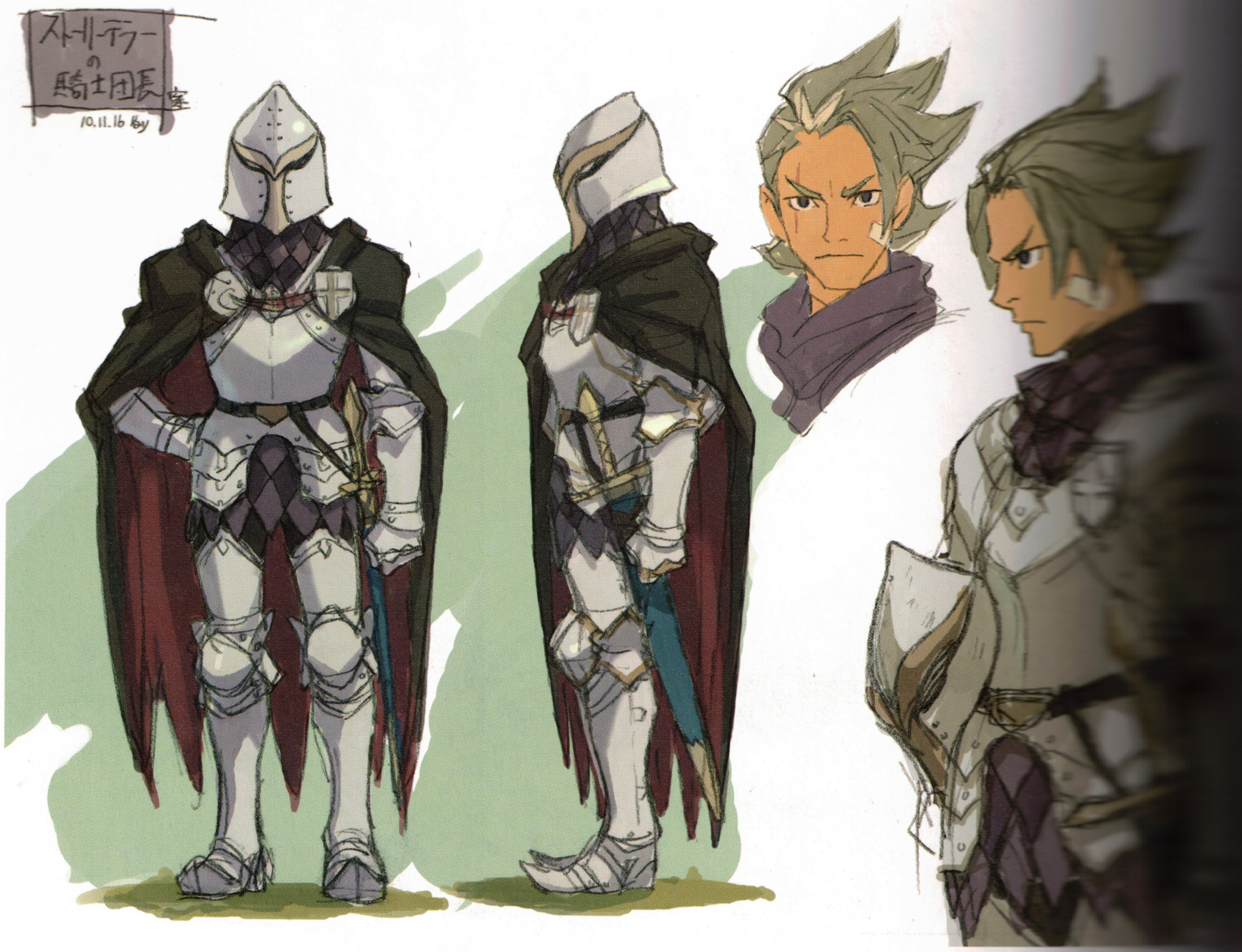


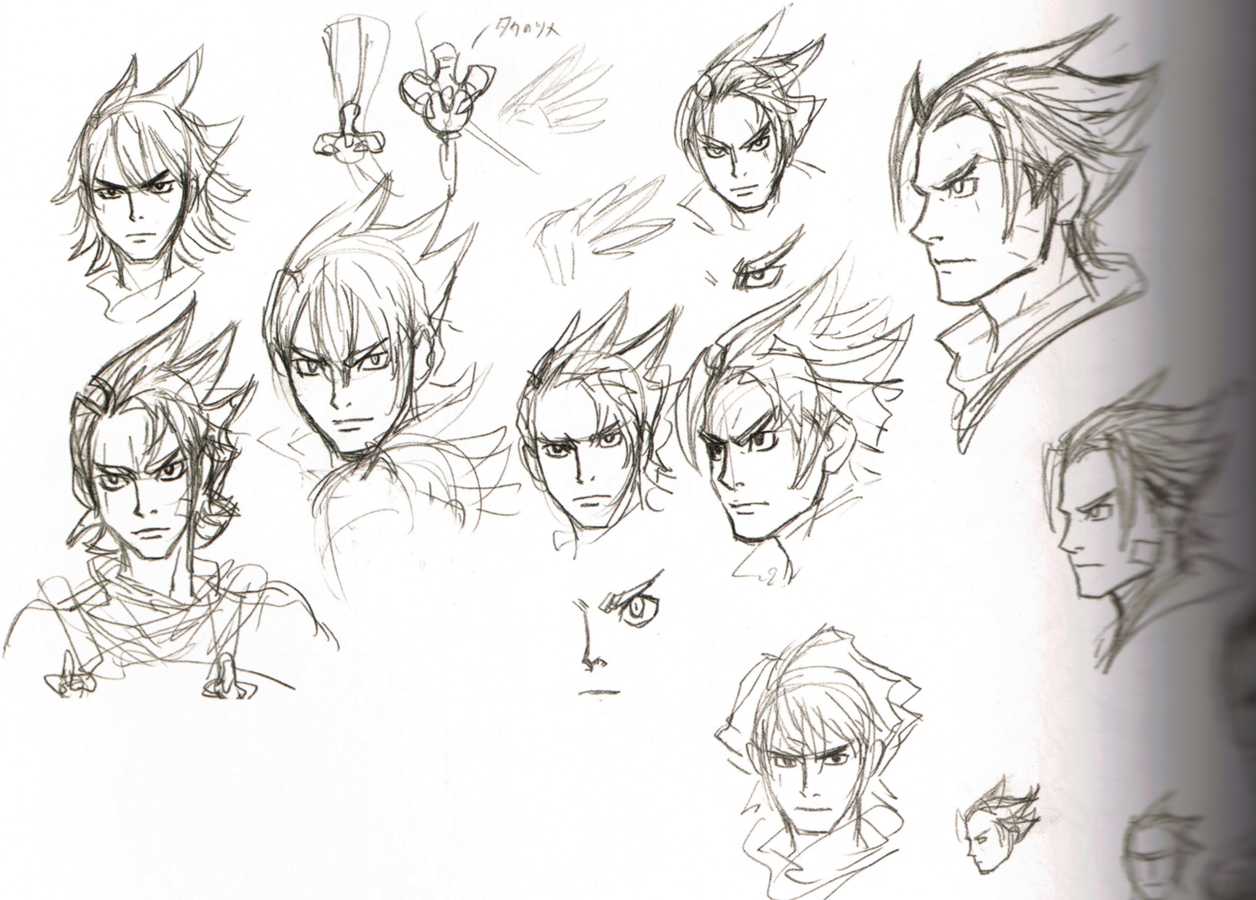




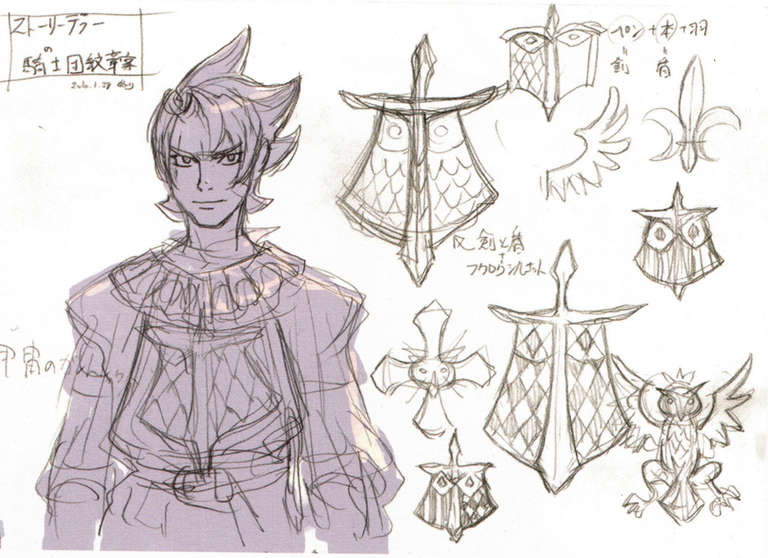

騎士団長 案




ストーリーテラーの騎士団長 案
10.11.16 Ky

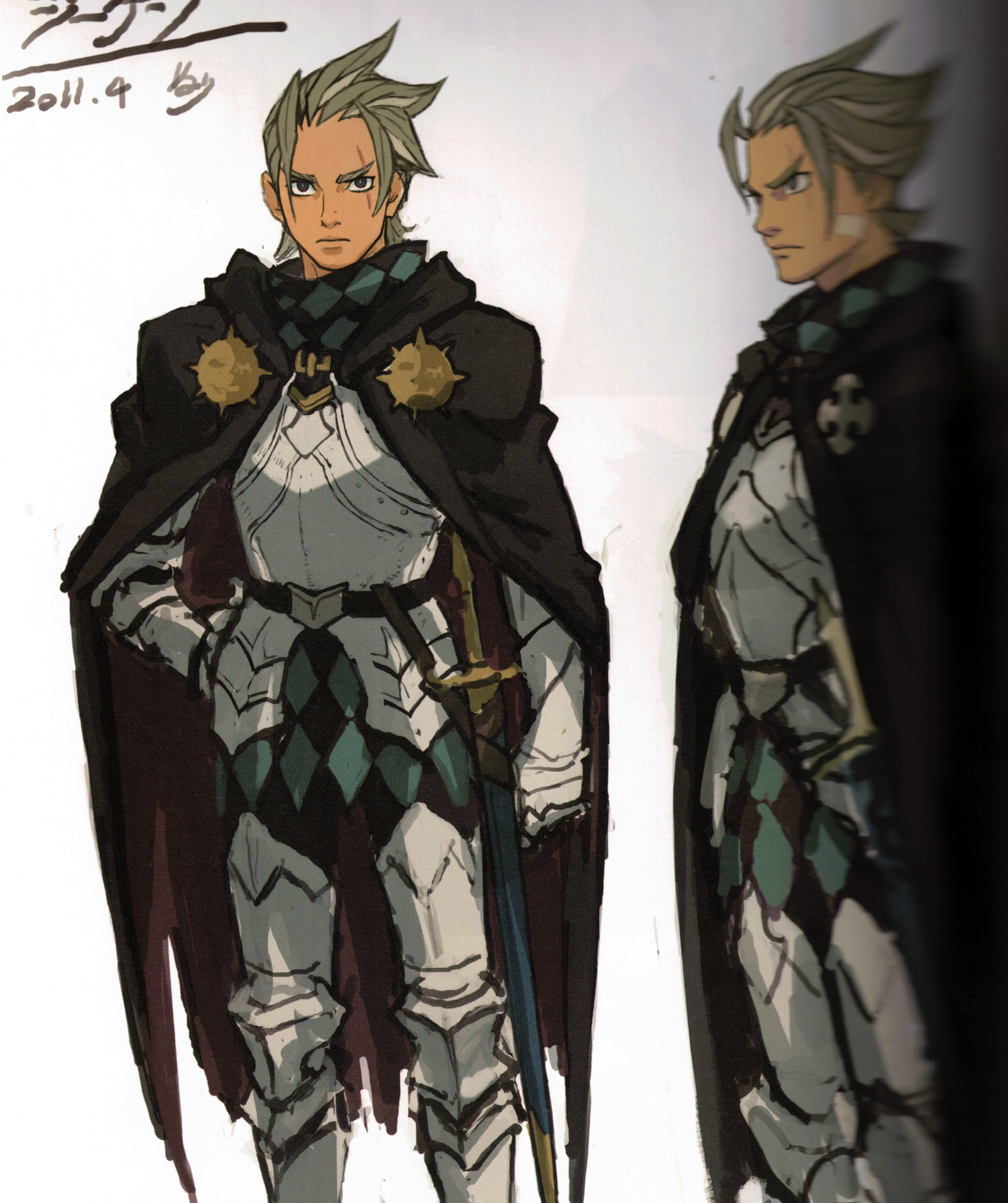

タカのツメ

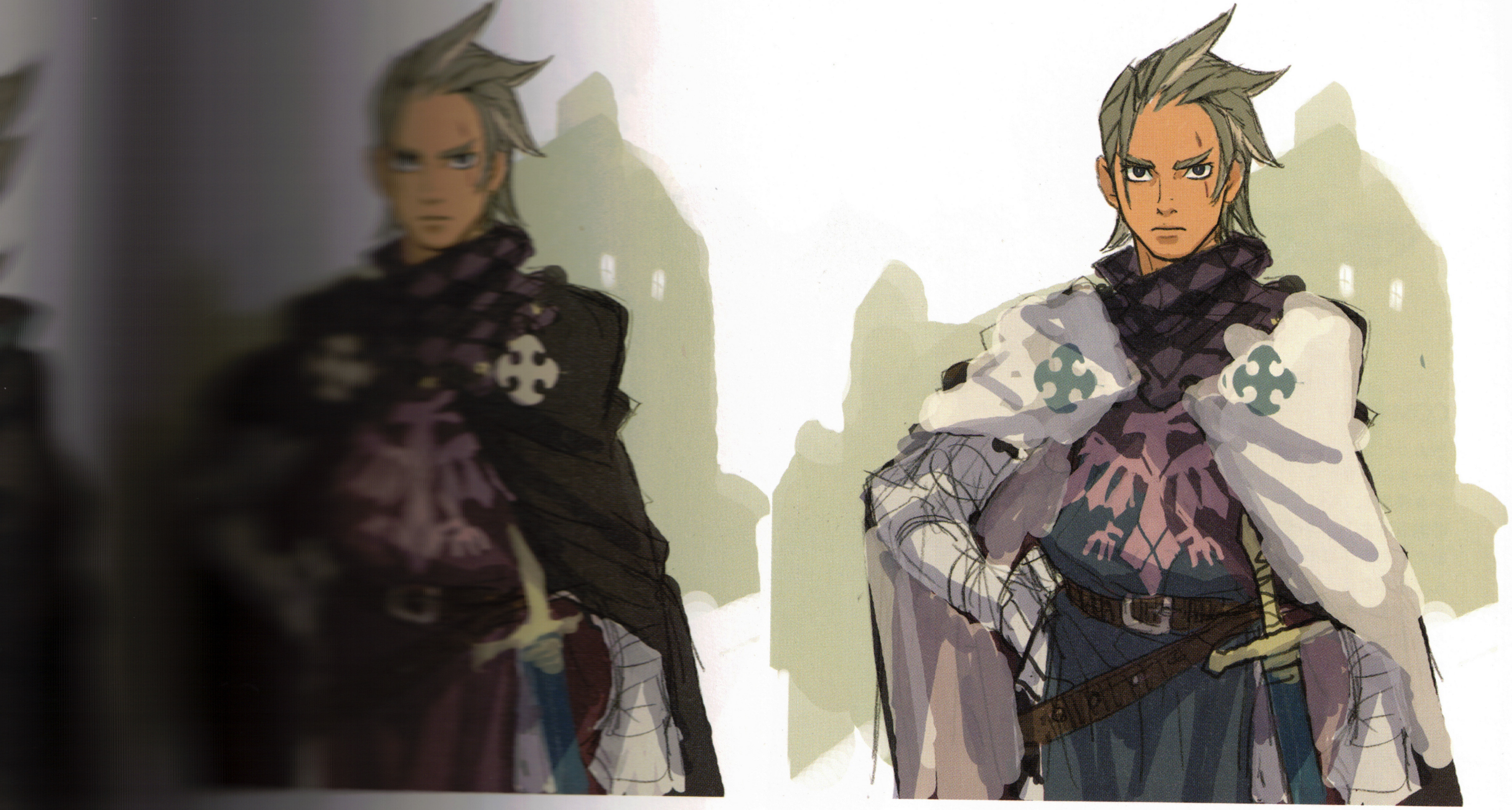
騎士団長
猛禽類
メッシュで気が重い
鷹の爪の装飾


ストーリーテラーの騎士団紋章案
2010.1.27
ペン＋本＋羽
剣 盾
剣と盾＋フクロウシルエット

若いかんじ

2011.2.15


ジーケーノ
2011.4

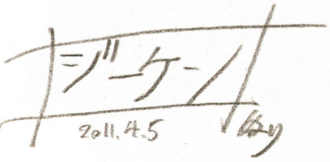


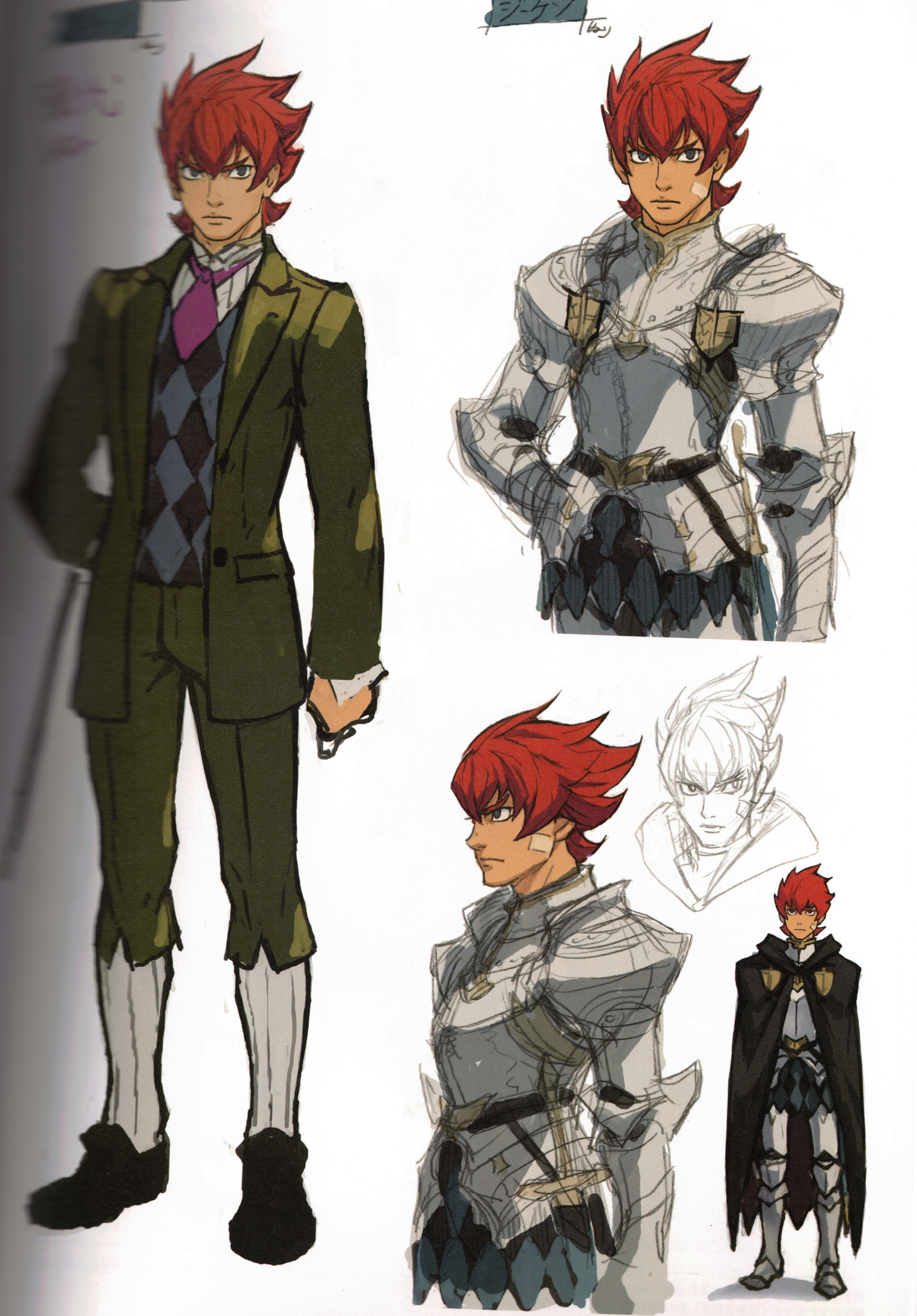
COMMENT

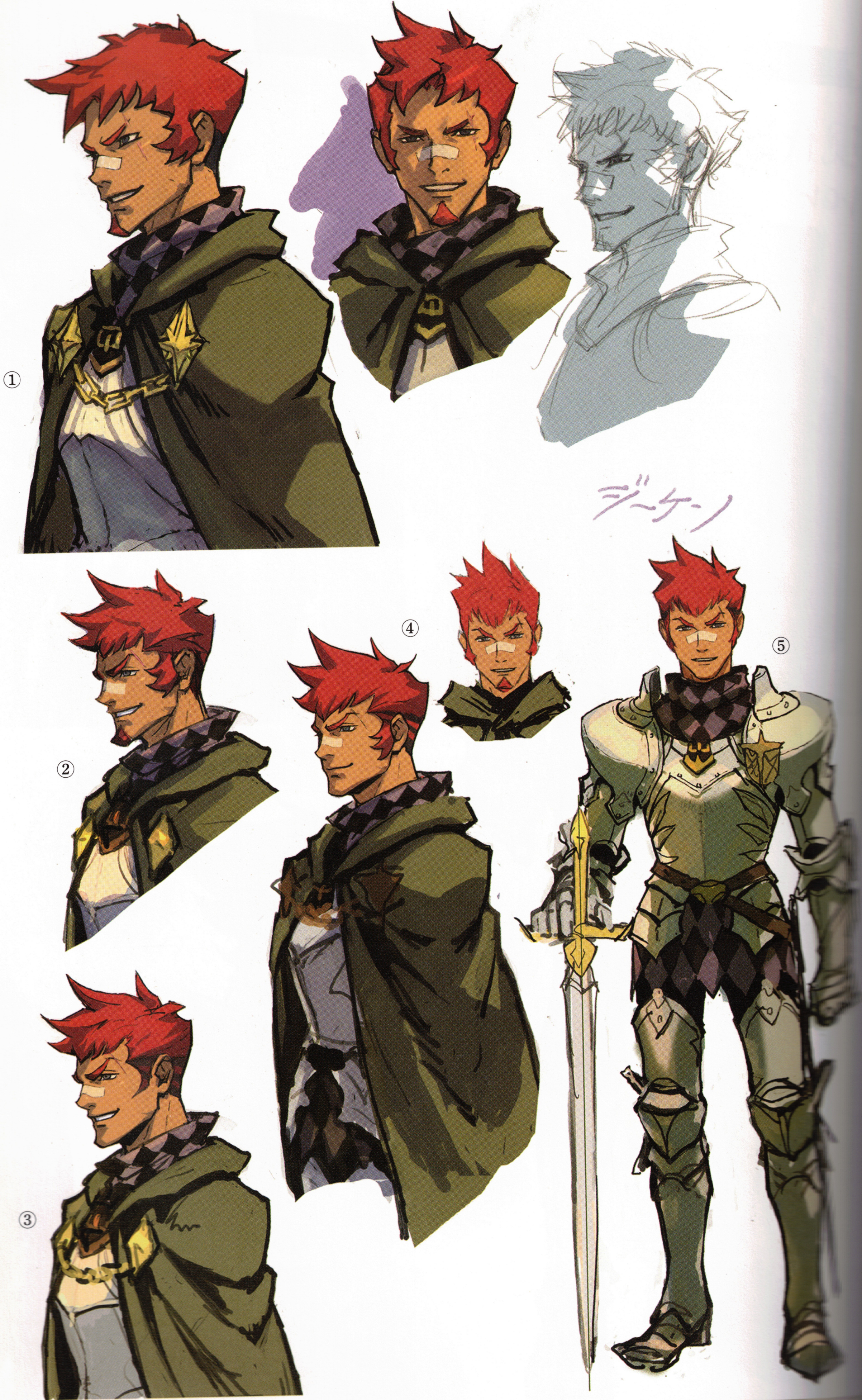
途中クール系のちょっと「ダーク」な感じも試しましたが、どちらかというと今回はジョドーラとヨーマが「陰」なのでこの要素はそちらだけに集約すべきと思い、ジーケンと騎士団は対照的な「陽」のイメージと記号でまとめました。【塗】

COMMENT

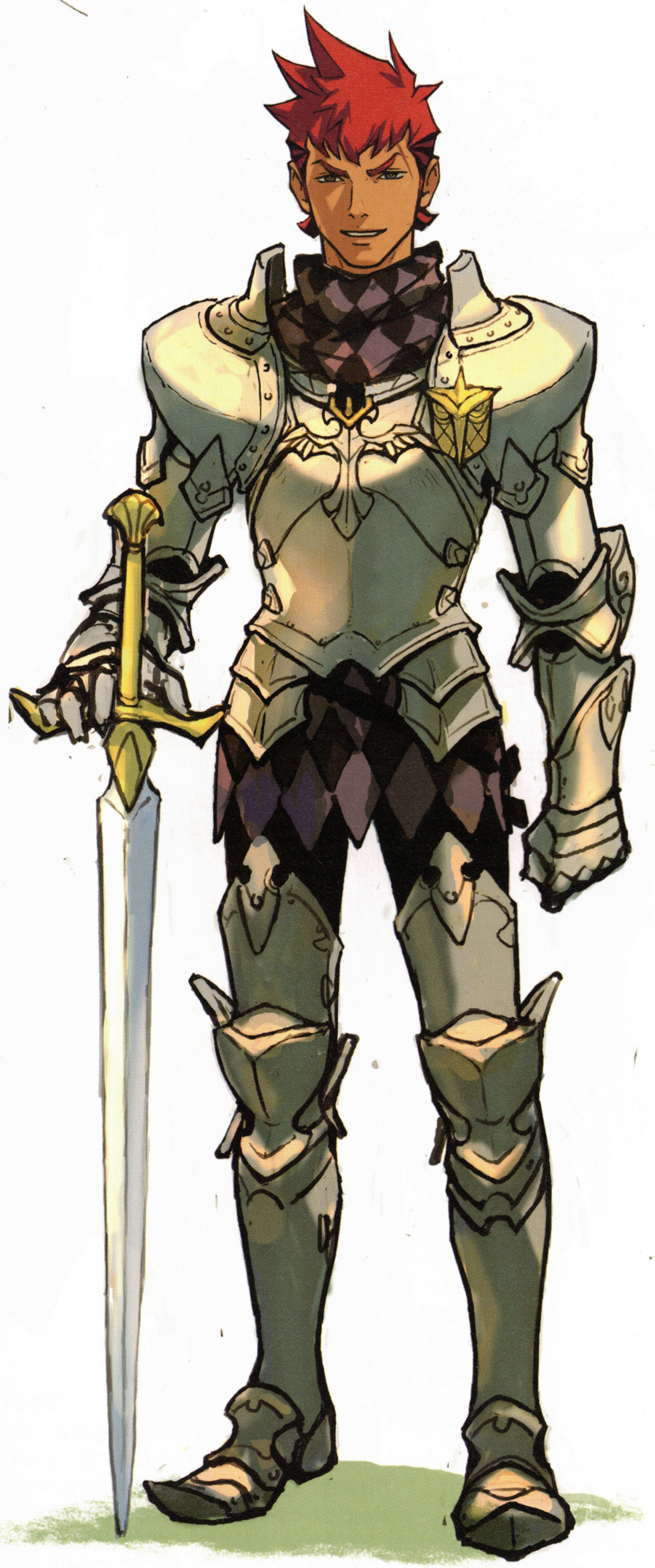
ちょっとファンタジーな中世の騎士というモチーフと、マホーネの赤ずきんと並ぶ、物語の登場人物感のあるデザインを模索していた頃のラフですね。RPGの頭ツンツン系の熱血系主人公像がモチーフだったと思います。ただこのあたりのラフはちょっと主人公感が強すぎて「なるほどくんと並ぶとこっちが目立ち過ぎそうだから(主人公感を)抑えて欲しい」と言われ少しずつ方向転換しつつ現在のジーケンの流れに向かいます。ロンドン版衣装があるのは最初ロンドンでも登場する予定だった為です。**【塗】**




ジーケン



COMMENT



[illegible]真っ直ぐな印象にして欲しい
[illegible]です。その後甲冑デザイ
[illegible]デザインになりました。【塗】

ストーリーテラー（リテラスタ・カタルーシア）

物語で支配される町ラビリンスシティの《創造主》。
その筆で記された物語は全て現実のものになる。

「我は、物語を書くことですべてを作り、もたらし・・・・そして、奪う。」

COMMENT

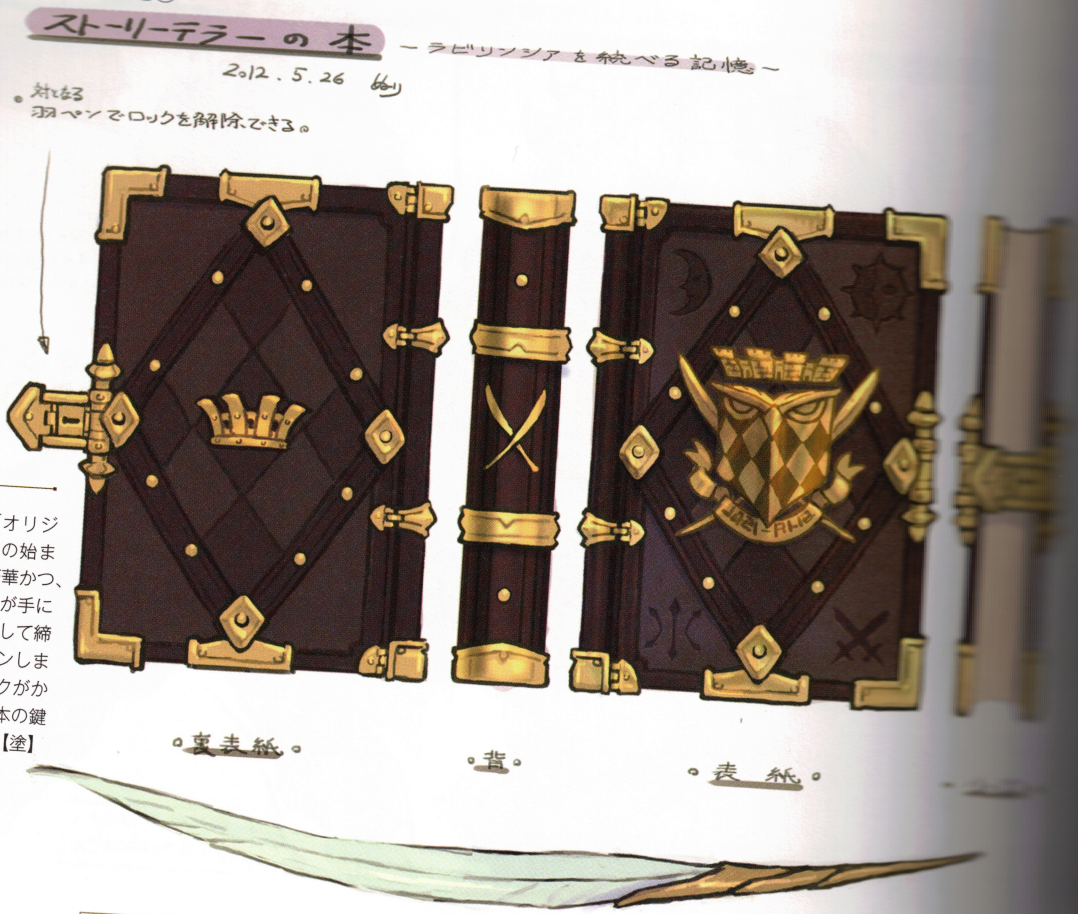
『書いた物語が現実になる、究極の犯罪者』というアイデアはレベルファイブさん側から提示されたもの。最終的に“究極の犯罪者”色は薄まったものの、《魔女と魔法の世界》とあいまって、レイトン教授が追うにふさわしい“強敵”に仕上がりました。…考えてみ

COMMENT

創造主ストーリーテラー。オーダー
という設定のみでした。最初レベルファ
ようなイメージでと伺ったのでその
さんからマホーネの父でもあるので

としてのイメージでアプローチしつつ、最終的には神経質な一面を持つ天才芸術家のイメージと知性の象徴であるフクロ
ます。狂気的一面を火傷を隠すマスクに宿し、父としての一面を素顔に、また同じくそれに連なるラビリンスシティの組織
の意匠に重ねました。太陽と月のイメージはそのまま騎士団とヨーマのイメージにもリンクさせています。これらの要
を積み上げていきました。【塗】

■ストーリーテラー　設定②

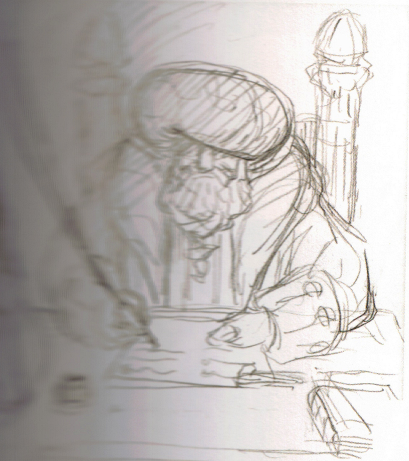


COMMENT

ラビリンシアの「オリジナル」であり物語の始まりの書。なので豪華かつ、ストーリーテラーが手に持ったときに絵として締まるようにデザインしました。本にはロックがかかり羽ペンの先が本の鍵にもなる設定です。【塗】

COMMENT

各指輪にはそれぞれ宝石の意味を調べて配置しました。ちなみにマスクについている宝石はペリドットで知性を表す石です。【塗】



COMMENT

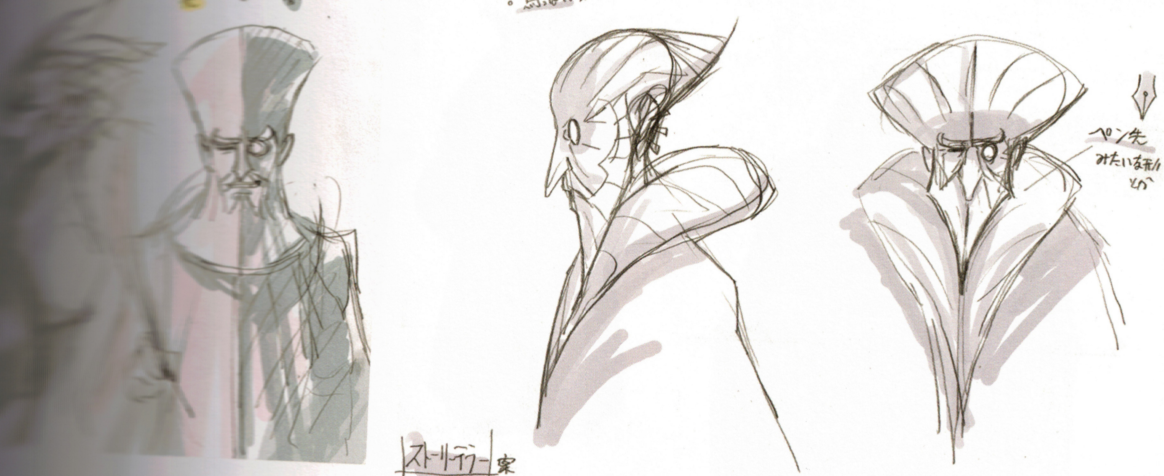
過去のストーリテラーが出る事が決まる以前にキャラをつかむ為に描いていたスケッチです。10年前の大火以前という設定で火傷がなくまだ仮面もしていない時代ですね。この絵では現役感を感じさせる年齢表現も探っています。【塗】

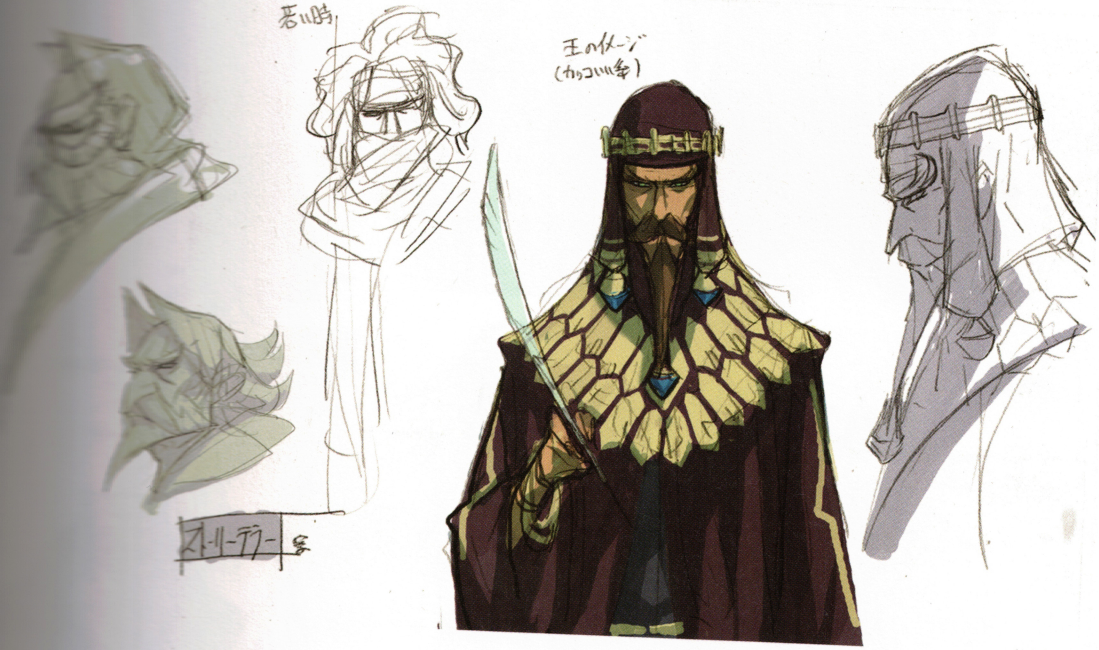
COMMENT

制作発表会のPVアニメ用に急きょデザインする事になったものです。確か〆切まで3時間程しか無かったような…。まだ何も決まっていない時期で悩んだ末大きな帽子を脳に見立て「全能感」をテーマにしたりしていますね。【塗】

COMMENT

最初はオーダーにそって魔法使いのイメージで案出しを行っていましたが、中世の錬金や占星術のイメージを取り入れたり

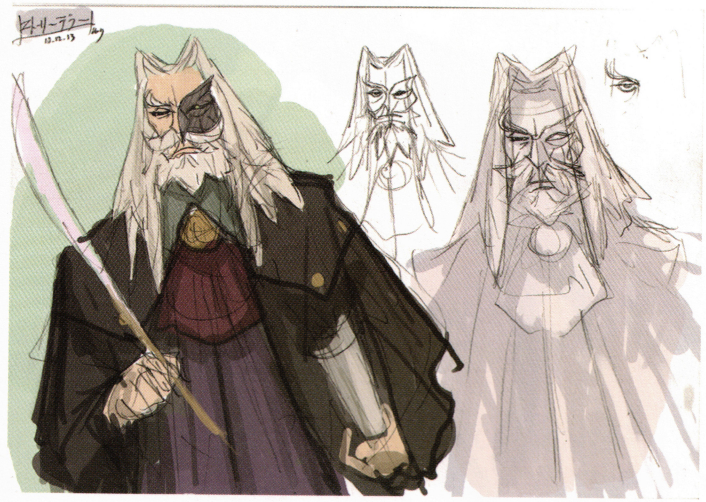

ペン先
みたいな形
とか
ストーリーテラー案


若い時
王のイメージ
(カッコいい系)
ストーリーテラー案

COMMENT

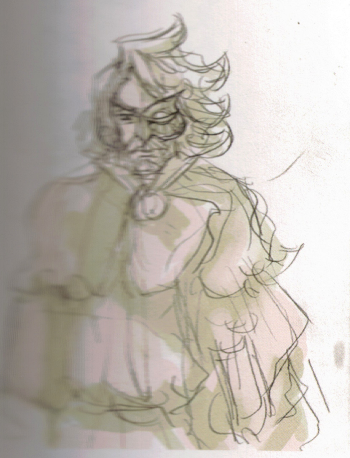
メインモチーフにフクロウを入れようと思い始めた時期のものですね。レイトン教授にあわせて頭身を縮めた案も描きましたが、

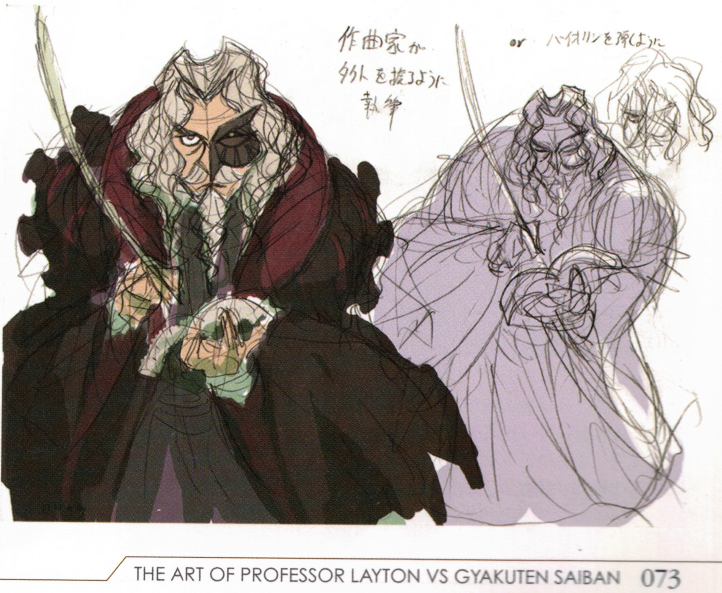
・知性
・品格
・峻厳


ストーリーテラー

ストーリーテラー

ストーリーテラー




作曲家が
タクトを振るように
執筆
or バイオリンを弾くように

ストーリーテラー
◦狂気
◦天才
◦業（カルマ）
◦タクトを振るような筆さばき
◦マスクの下に7年前の火傷痕
マスクの眼部分は
ペリドット（宝石）
※中世ドイツでは知性強化の効能があると
言われていた。
モチーフ
ストーリーテラー

COMMENT

ストーリーテラーの幼なじみで、最初期から設定はあったのですが、例によって名前を決めておらず、かなり終盤まで『医者』と呼ばれていました。そのままのイキオイで"イッシャー"みたいな名前にならずにすんでよかったね、先生。【巧】

COMMENT

イベントカットの過去シーンのみの登場が決まっていたのですが、物語上重要な立ち位置のキャラクターでもあるので印象に残すべくデザインは凝った豪華なものにしました。ジョドーラの父でもあるので目や衣装にジョドーラとの関連性を持たせています。左手のガントレットは大火の火傷を隠す為。胸のアクセサリーは拡大鏡にもなり普段診察や研究に使っているという設定ですね。最初人物像を聞いたときはマッドサイエンティスト的なイメージかと思ってラフを描いていたのですが、どちらかというといい人だと聞いたので最終的には儚く優しげな眼差しの繊細な印象になるようにまとめました。デザイン上の隠しモチーフは「黒猫」のジョドーラに対して、同じく猫の「チンチラペルシャシルバー」です。【塗】

■過去編　決定稿

COMMENT

現役感あふれる父ふたりにこの親にしてこの[illegible]
す。ストーリーテラーのスカーフループが[illegible]
すね。ベルデュークは乗馬が趣味の設定で[illegible]
にはためくポニーテールが絵になるかと思うので[illegible]
すね。2人共ディティールを後の衣装に通ずる[illegible]

ベルデュークですね。現在や幼少時のマホーネとジョドーラの性格や関係性をその父達にも重ねています。カタルーシア
情熱を秘めつつもクールで大人びた雰囲気の少年といった感じです。【塗】

COMMENT

幼少時ホワーっとした天然気質のマホーネとしっかりお姉さんのクローネ(ジョドーラ)、というイメージで描きました。クローネもまだ色々抱え込む以前なので表情も柔らかくしています。【塗】

クローネ

美しい黒猫。マホーネの《おともだち》で、赤紫のスカー[illegible]
どこからともなく現れ、気づけばマホーネの[illegible]

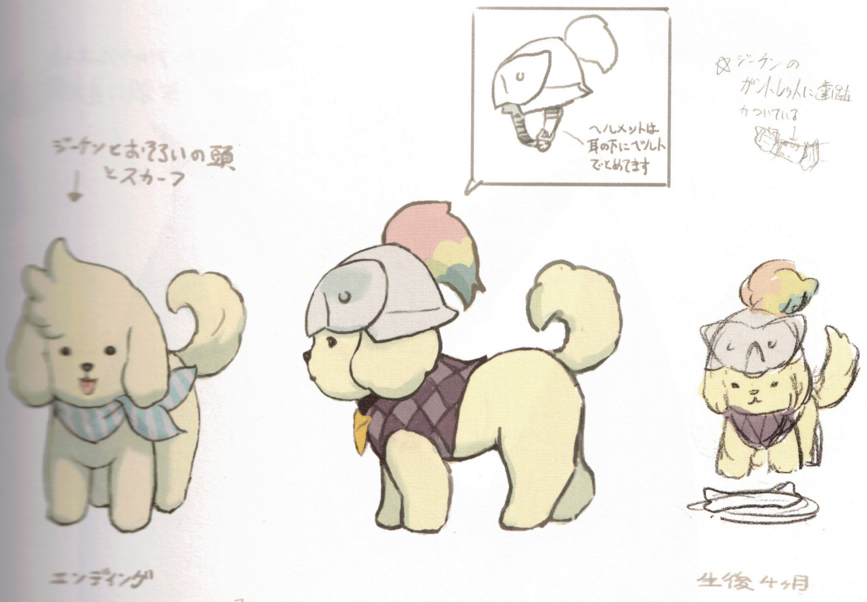
COMMENT

マホーネの“親友”の象徴となる何かが必要だという[illegible]
は、ぼくの前作『ゴースト トリック』でも登場したモ[illegible]
ですが… “魔女といえば黒猫”という分かりやすい[illegible]

COMMENT

最初は現在のような設定では[illegible]
える本当は存在しない[illegible]
ローネ）という設定でした。[illegible]
で今の形になってホッとしました[illegible]
モードのクローネはマホーネと[illegible]
ベーゼラ伝説のベーゼラと[illegible]
ラップするようにデザインして[illegible]

フワフワの容姿にそぐわず、ジーケン同様、騎士道精神を貫く。黒猫のクローネに思いを寄せる。



COMMENT

忘れてはいけない(忘れると噛まれる)ジーケンくんの相棒チューケンさま！　レベルファイブの方から最初は甲冑を着た大型犬という発注だったのですが、それだとちょっと普通かなと思い提案の意味も込めて今の姿にしてしまいました。クローネ(黒猫)との並びと、ジーケンの騎士としてのイメージカラーである白銀と合わせて白いワンコにしています。一見愛らしいチューケンさま、実はうちの愛犬がモデルです。主に噛むところとか。バルッ！　実はゲーム中のジーケンの右手ガントレットにはチューケンの噛み跡があります。ダメージモーションにご注目!!　ダウンロードコンテンツの追加エピソードも必見ですよ。【塗】

ストーリーテラーの傍らに静かに佇むフクロウ。
レイトン教授の前に現れ、託した《白紙の手紙》は、ゴルドラ事件解決への重要な証拠品となった。

COMMENT

特に発注はなかったのですが、ストーリーテラーにはどうしてもフクロウを伴って欲しいと思い、同時にデザインしてしまいました。今回は物語の主要キャラクターたちにそれぞれ象徴的な動物を配置したかったのです。さらに名前がまだ無いとの事でしたのでここに「ポテラ」と命名させていただきます。【塗】

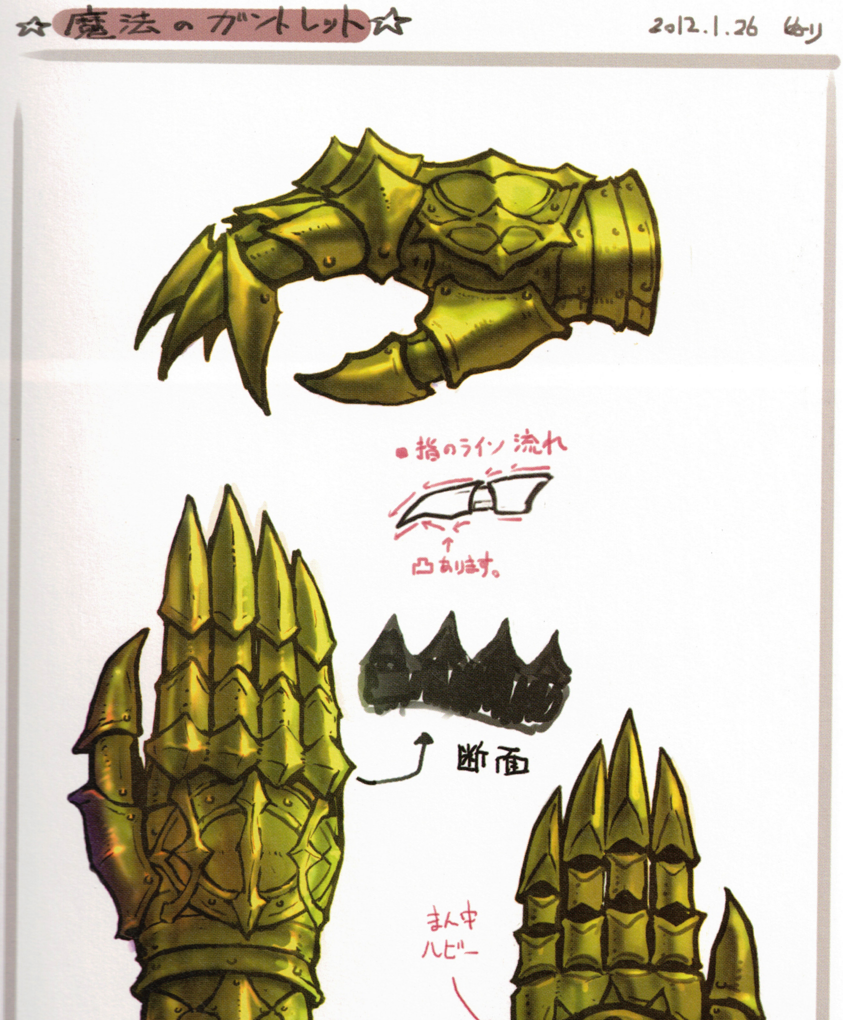
大魔女

ウィッチオルデの森に住む、ヨーマたちの長。ロンドン
レイトン教授をラビリンスシティに導いた張本人。

「そなたが聞くは 我が名にあらず 輝ける・・・死のコトバだ。」

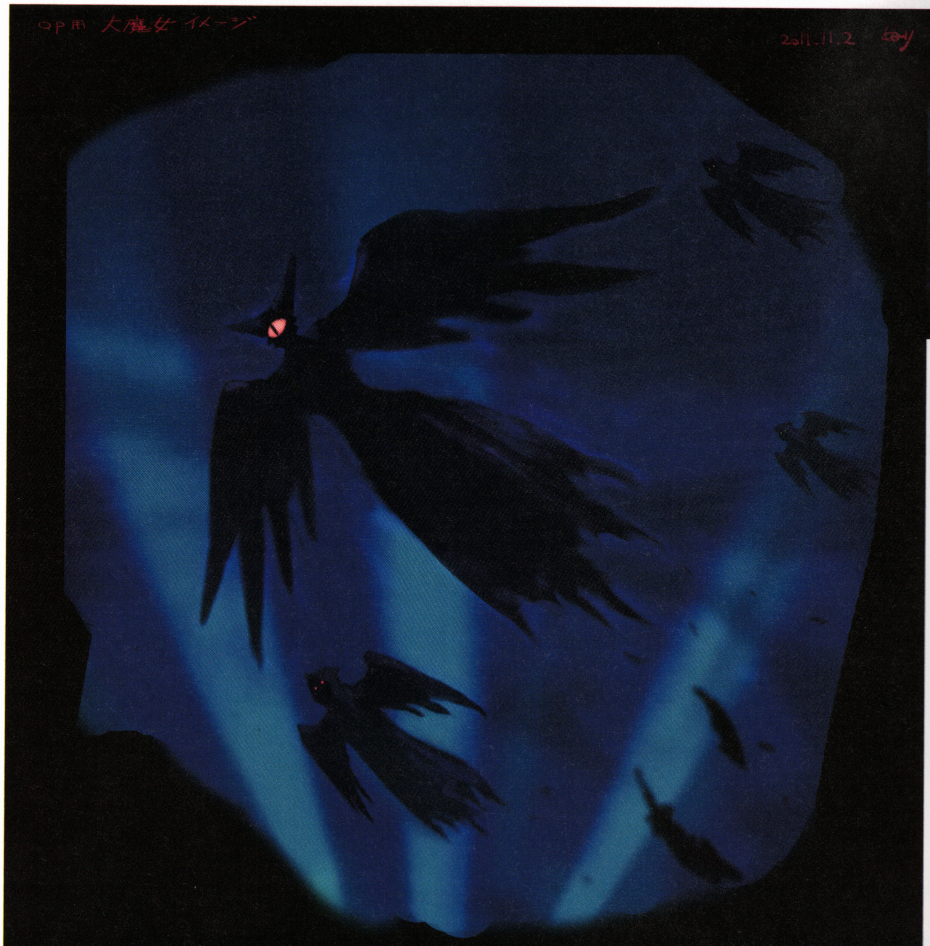
COMMENT

COMMENT



[illegible]しました。魔
[illegible]が出るイ
[illegible]つ目と印象を
[illegible]に魔法
[illegible]います。【塗】

■大魔女　デザイン案（イギリス）①



COMMENT

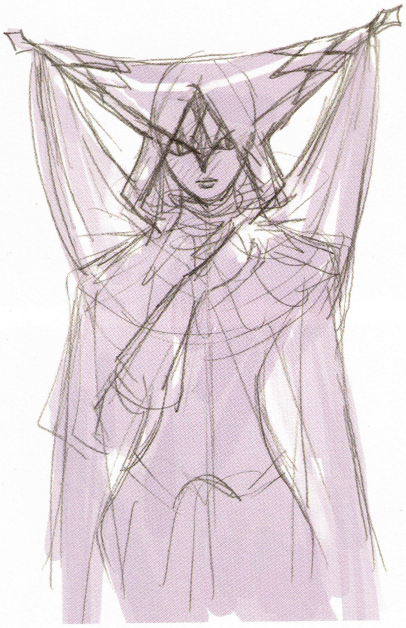
オープニング
の姿に見える
す為、怪しく
のみに要素を
魅せやすい
昭和特撮の
ザインモチー
ます。アタマ
は髭、黄金
きでも猫感を
ておきた

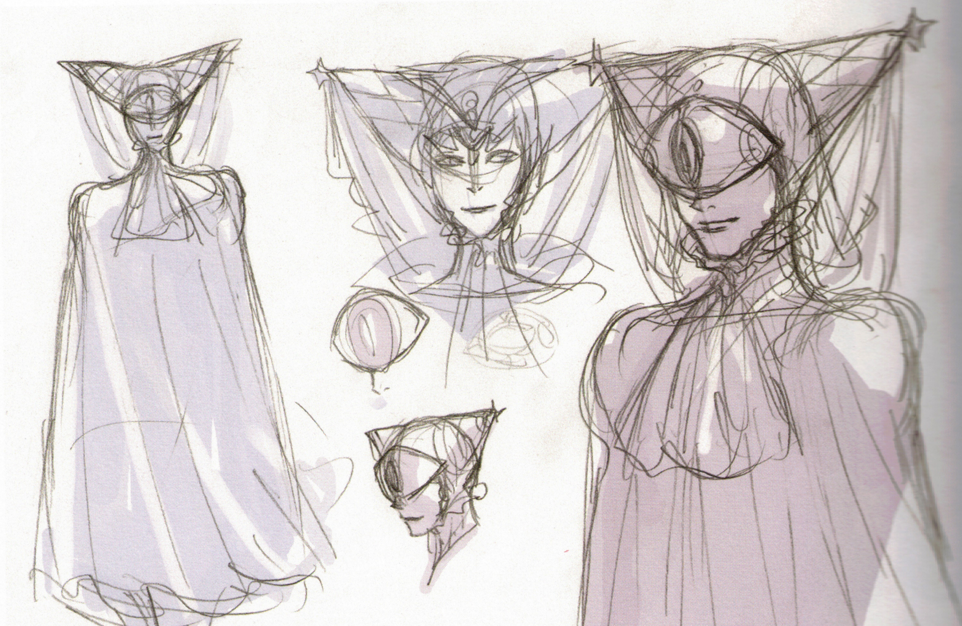
COMMENT

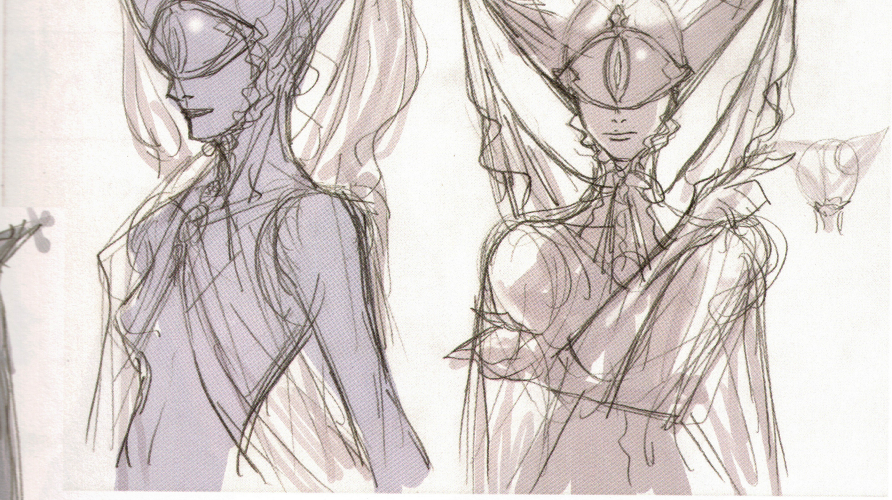
おとぎ話感を演出する為、分かりやすくモチーフを表現していた案です。猫とコウモリがくっついた化け猫ですね。ジョドーラの後ろ髪が猫の尻尾に見える部分は生かしたかったですね。【塗】

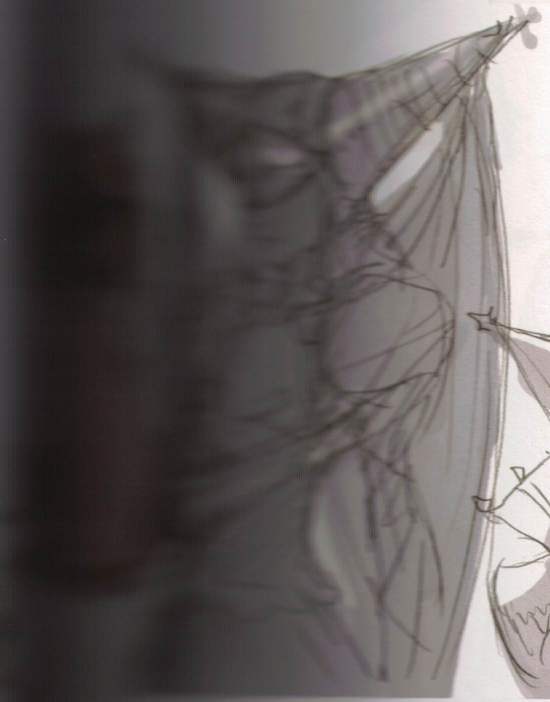
2011.8.29.

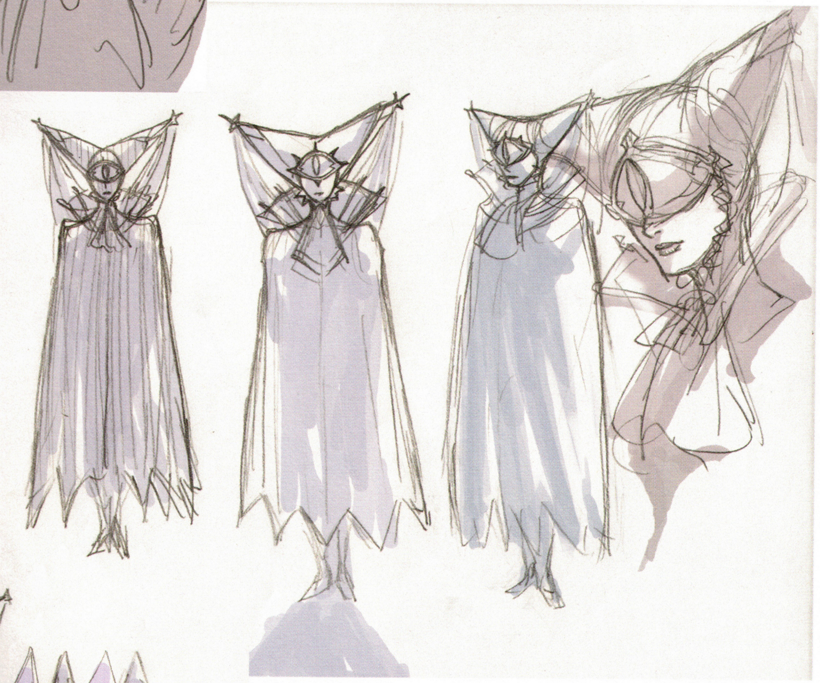
■大魔女　デザイン案







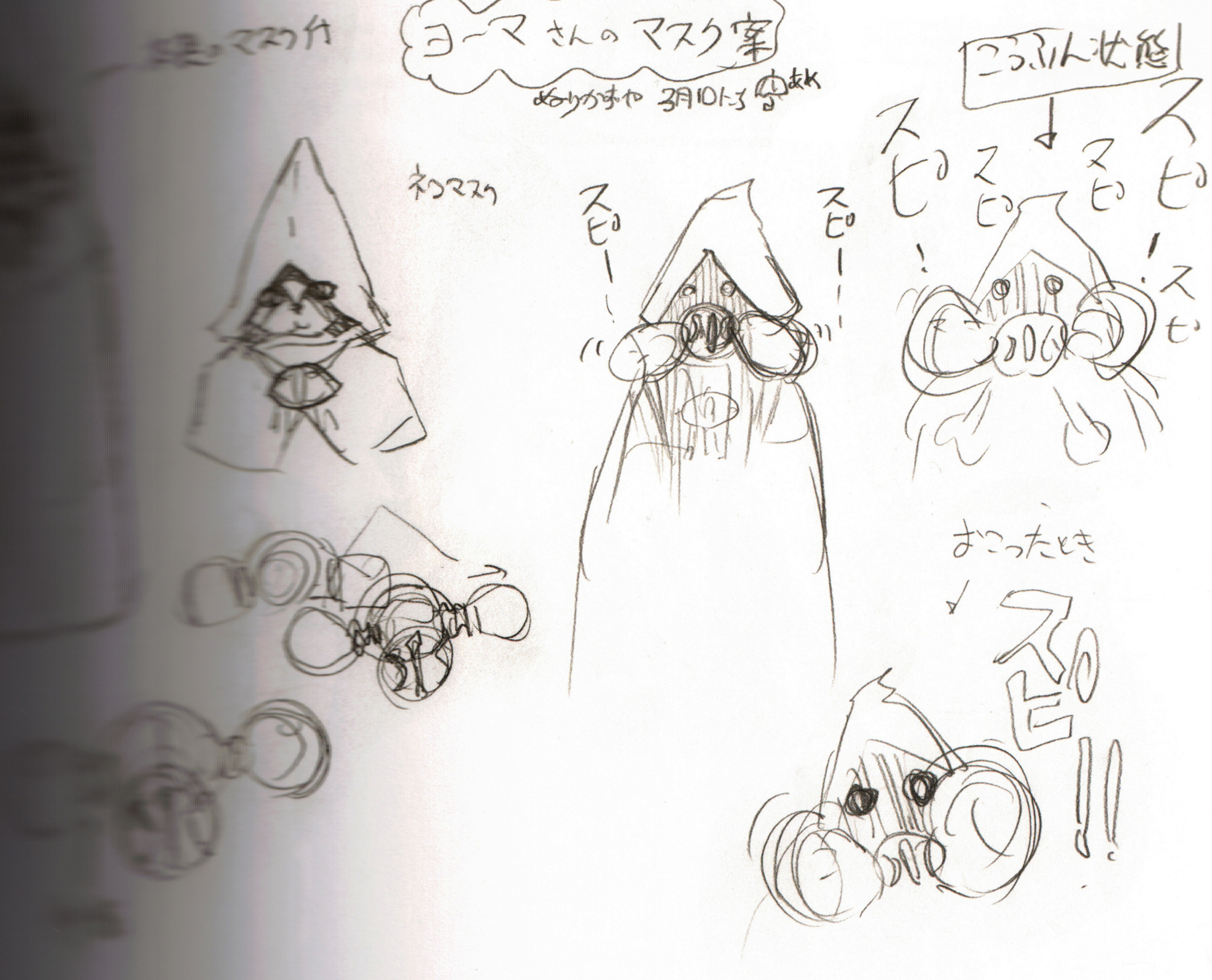




ヨーマ

ウィッチオルデの森の住人たち。
町の住人に《戻る》コトを目的に、大魔女の

■ヨーマ　デザイン案



COMMENT

アニメーション用のデザインですね。レベルファイブの方からの発注で「性別がよくわからないように」というオーダでしたね。【塗】

ベーゼラ

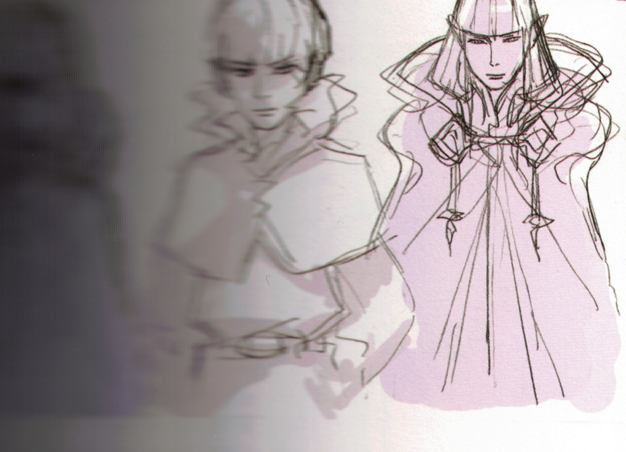
ラビリンスシティに古くから語り継がれている
ベーゼラは、町を大火で飲み込んだ災いとして

「ガリュウ!」

イメージとして体のサ
リーズの霊媒仕様)。
ています。【塗】

COMMENT

全く別の実体としてのベーゼラ。ベーゼラとしての
独自のキャクター性を出すべくデザインしています。
左下のラフもこの派生のデザイン案です。【塗】

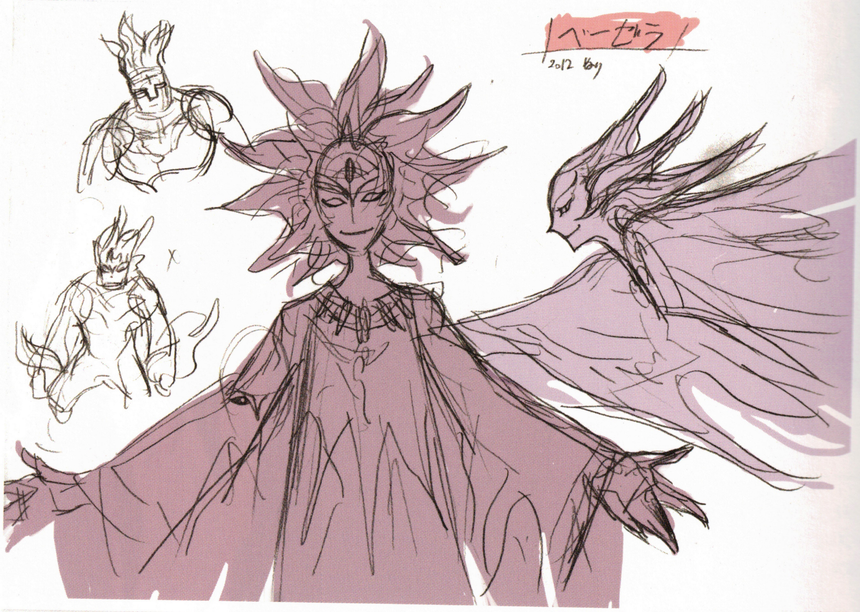


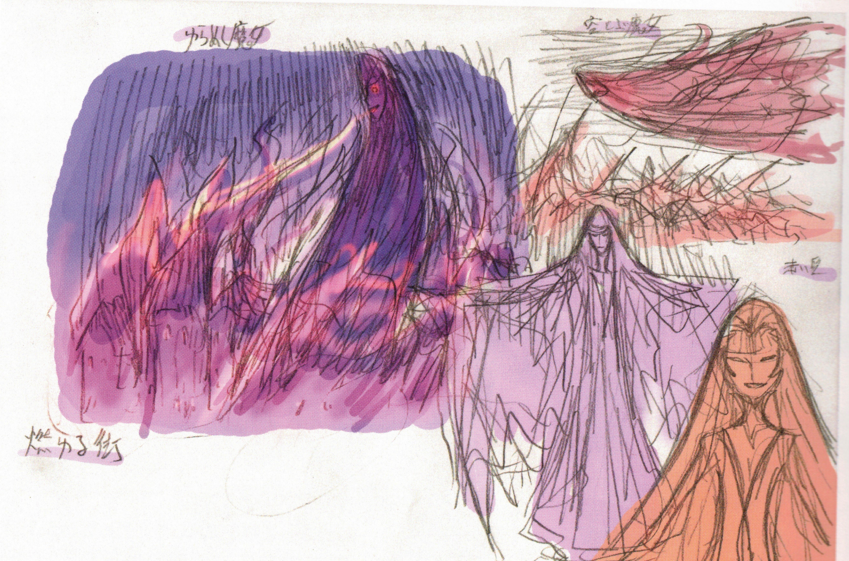
COMMENT

以上①～③案を用意していました。その当時はまだ答えが
なかったのですが最終的に①案が活かされる事になり、現
在のマホーネベーゼラになりました。【塗】

■ベーゼラ　決定稿（壁画）

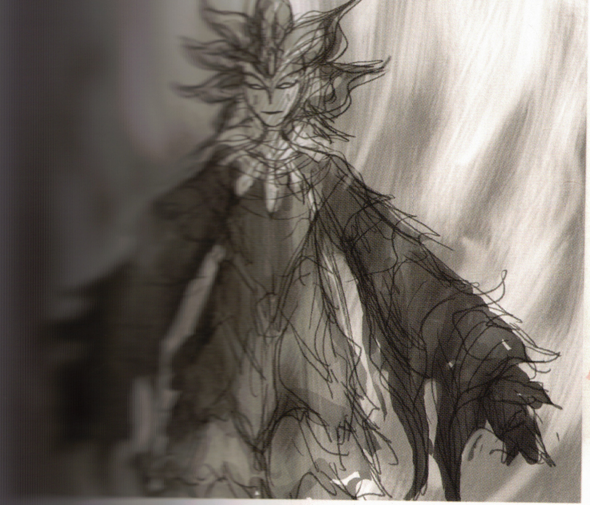
■ベーゼラ　デザイン案

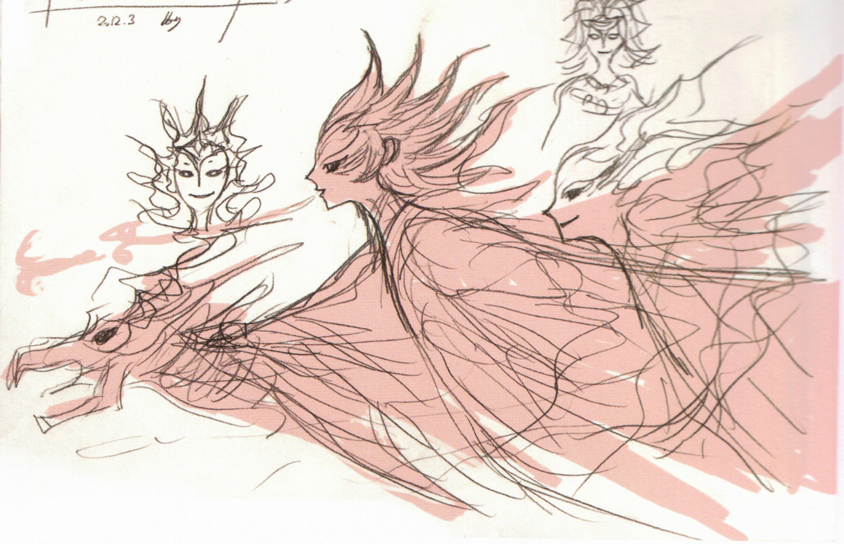




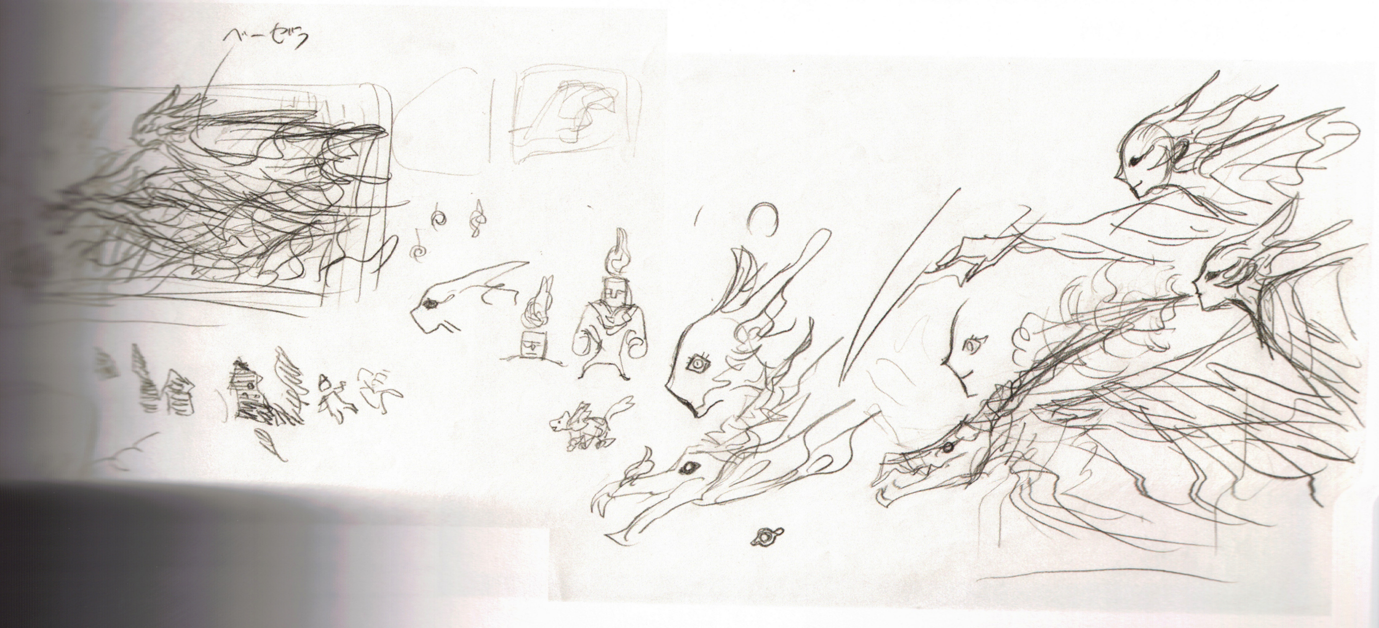
COMMENT

伝説の中の
炎の魔女
らめき全身





ベーゼラ メモ
炎のグラデ
火

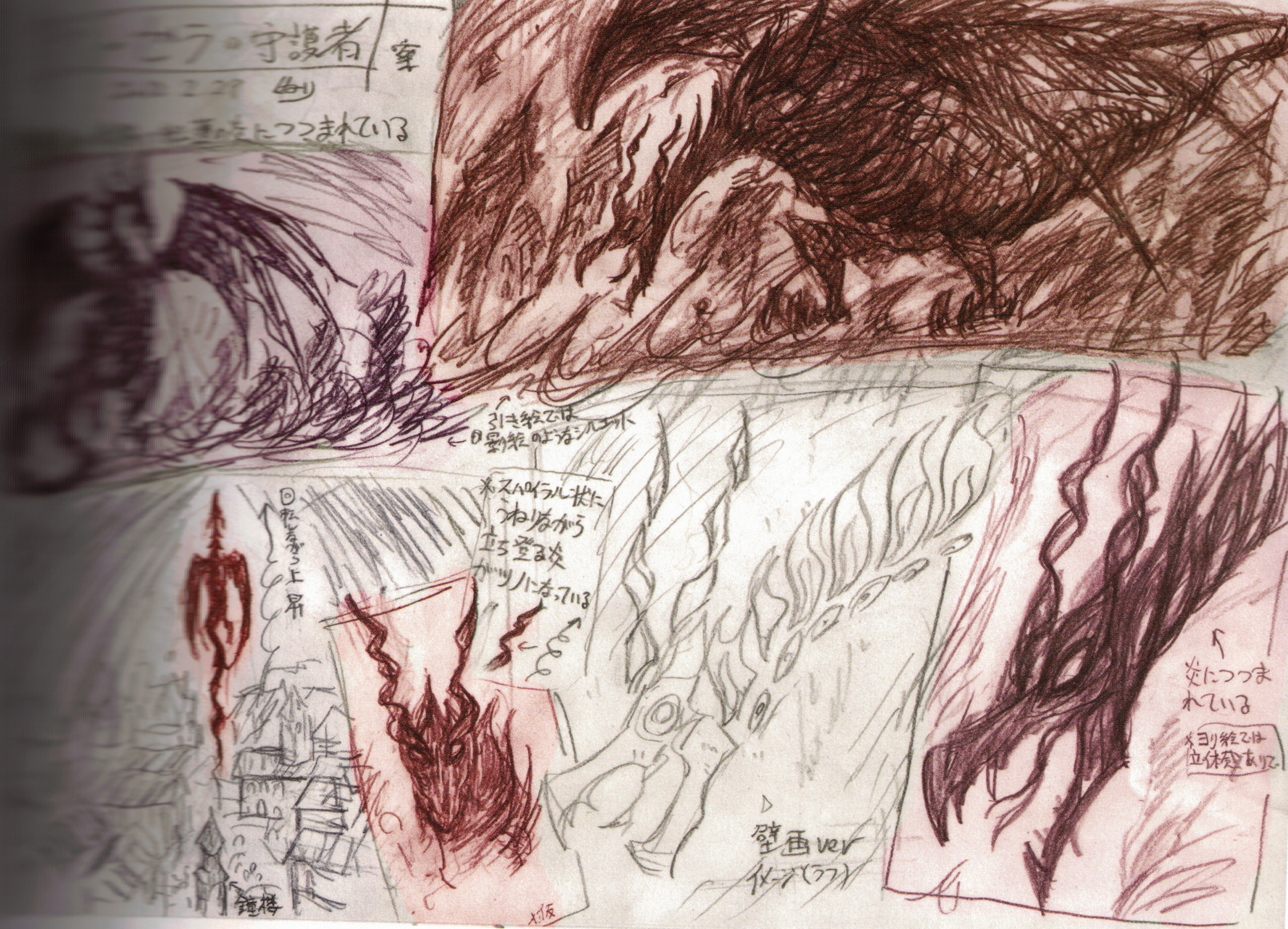

べーぜら

■ガリュウ　設定

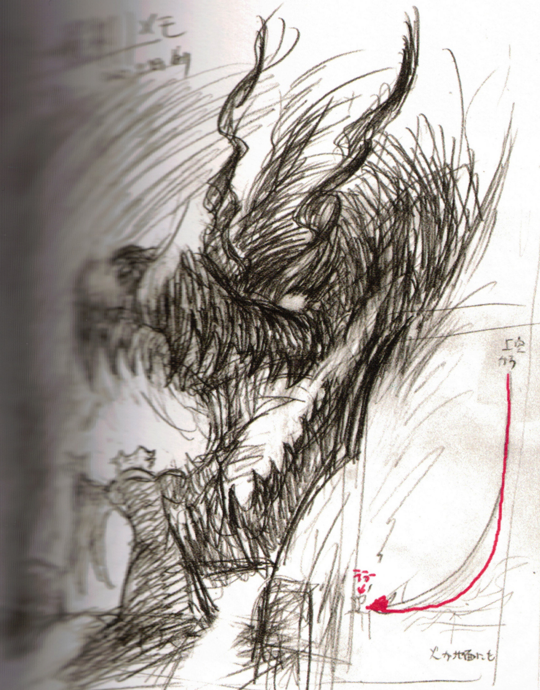
■ガリュウ　設定（法廷画）

COMMENT

ガリュウはアニメで実体としての
で詳細に設定しました。さらに
謎との絡みで様々なカタチで
や尻尾にデフォルメしやすい


守護者
案
引き絵では
影絵のようなシルエット
※スパイラル状に
うねりながら
立ち登る炎
がツノになっている
鐘楼
壁画ver
イメージ(ラフ)
炎につつま
れている

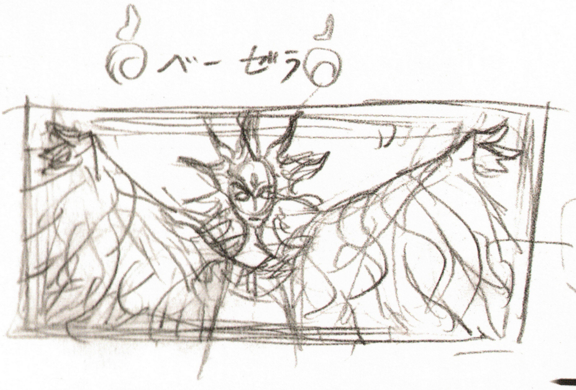
ベーゼラゴーレム

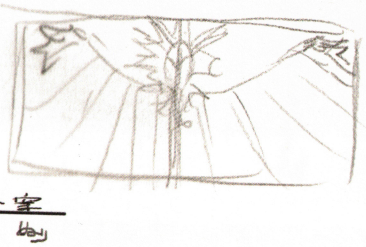


ベーゼラの使徒
ゴーレム
マントが炎

COMMENT

第一の使徒は炎をまとった黒ヒョウにして後のクローネ([illegible]
マホーネ(ベーゼラ)を重ねるイメージです。第二の使徒[illegible]
ウ。第三の使徒はゴーレム。ゴーレムは炎とトーチをモチー[illegible]
しています。【塗】





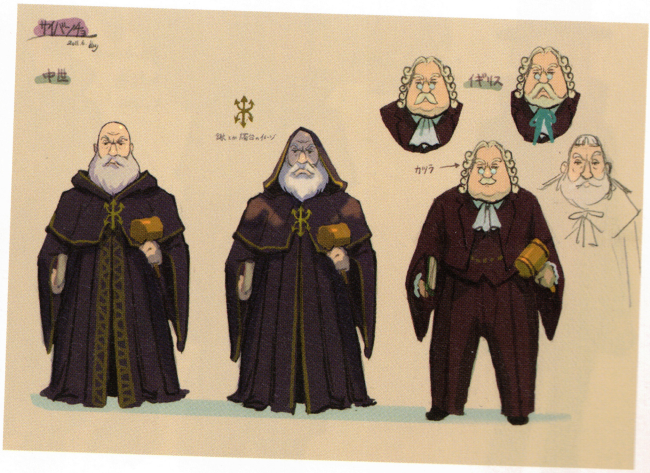
COMMENT

『逆転裁判』シリーズを遊んでくれたみなさんには“おなじみ”の、いつもの裁判長…にしか見えませんね。たぶん、違う人なのでしょうけど。なんというか、ぼくの中では、『逆転裁判』の裁判長といえば、いつの時代もどこへ行っても、この人でなければならないようなイメージが…いや、これはもう、強迫観念なのか。弁護士と検事の大騒ぎにつきあい、最後にバシッと決めるのは、この人をおいて他にいません。【巧】

COMMENT

『逆転裁判』シリーズおなじみのサイバンチョ。ラビリンスシティの彼がいつものサイバンチョかどうかは謎ですが、巧さんからいつも通りでいいよと言われたので基本は同じです。とはいえせっかくの中世なのでダ・ヴィンチ風サイバンチョとか色々描いてみたのですが、中世風フードを被せたところ似合い過ぎたのでそれが決定稿になりました。【塗】

デザイン案

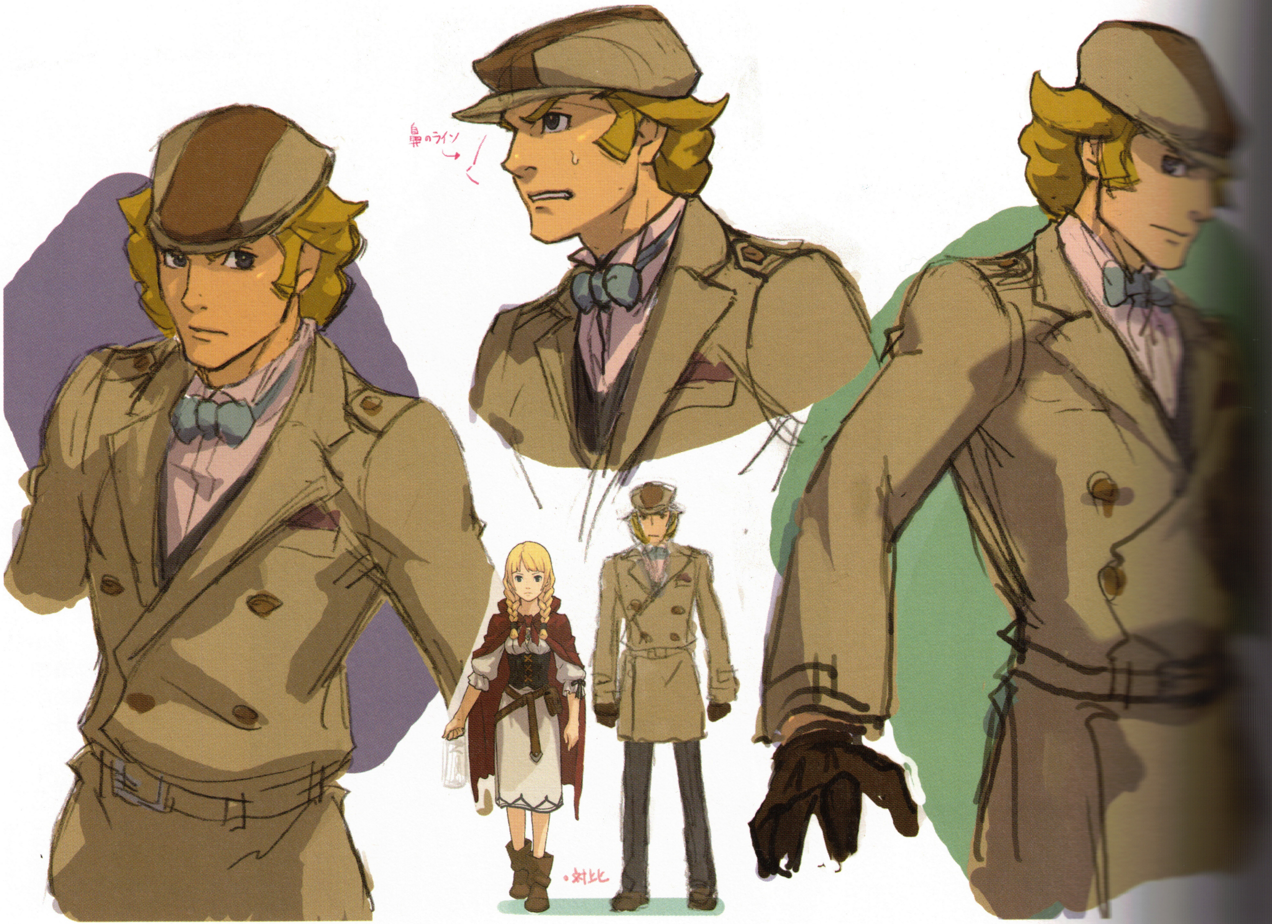


…ゴツゴツした感じなのと、ロンドンなのでレイトン教授側のデフォルメラインにしようと思いロンドン裁判長はふっくらブヨ
…ました。【塗】

ジョバンニ・ジコール

レイトン教授のかつての教え子。ラビリンスシティの秘密を探っていた。
マホーネを保護するためロンドンへ逃亡するが、大魔女たちの襲撃を受けてしまう。

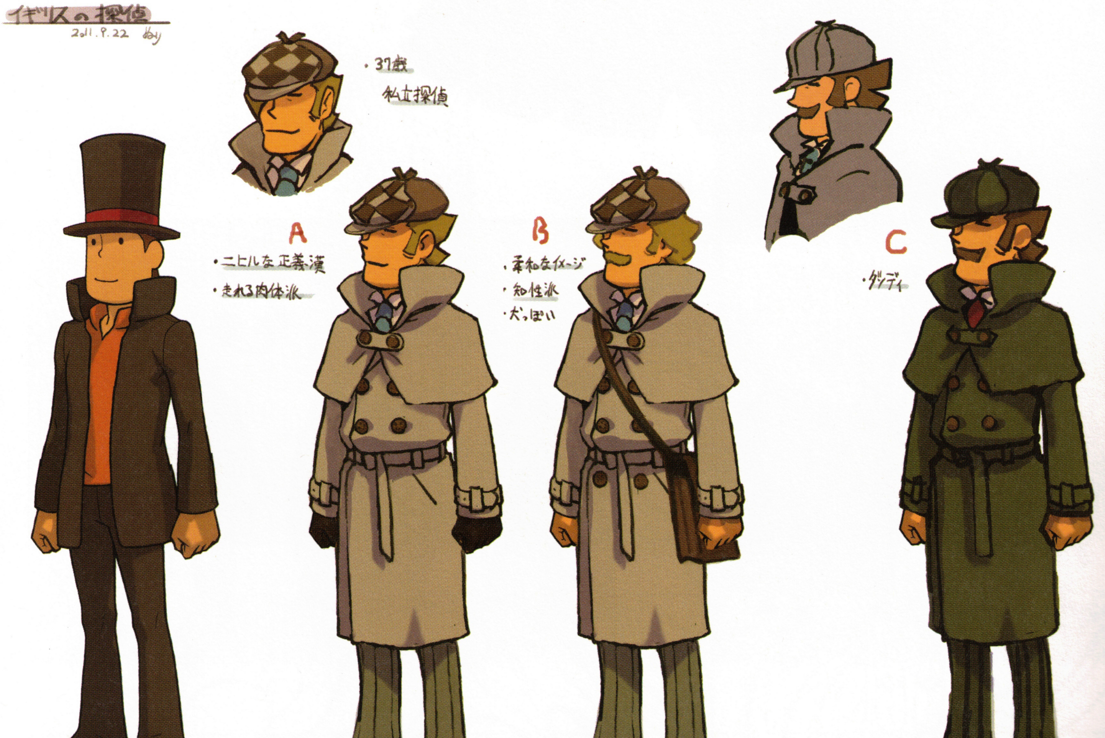
「あなたの教え子 ジョバンニ・ジコール」



COMMENT

レベルファイブの方の最初の指定では“レイトン教授の友人”だったのですが、“教え子”に変更されました。[illegible]
なんですが、この名前が決まったときから、急に妙な存在感と説得力を持ち始めました。【巧】

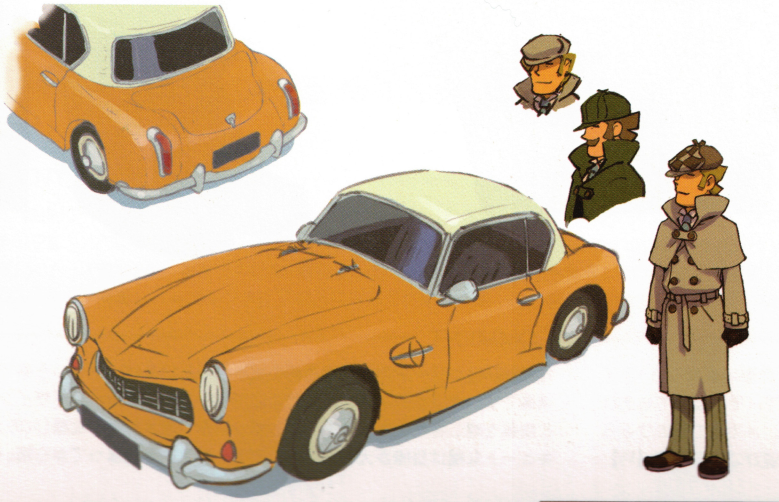
■ジョバンニ　デザイン案



COMMENT

最初はロン[illegible]
ン教授の[illegible]
で、これは[illegible]
ズのデフォル[illegible]
ターでしょう[illegible]
つぶらな[illegible]
した犬[illegible]
すが、[illegible]
「『逆転』[illegible]
そして[illegible]
を受けて[illegible]
盤です[illegible]
聞かされ[illegible]
にいなく[illegible]
われつつ、[illegible]
ぐにいなく[illegible]
してい[illegible]
…。で[illegible]
んに[illegible]

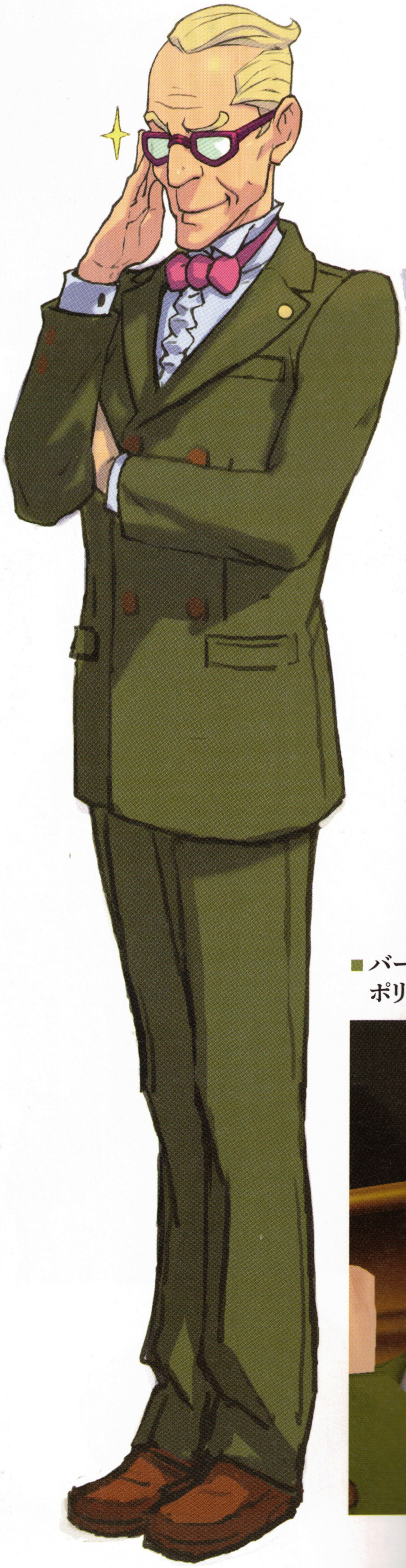
ペンニの車　設定

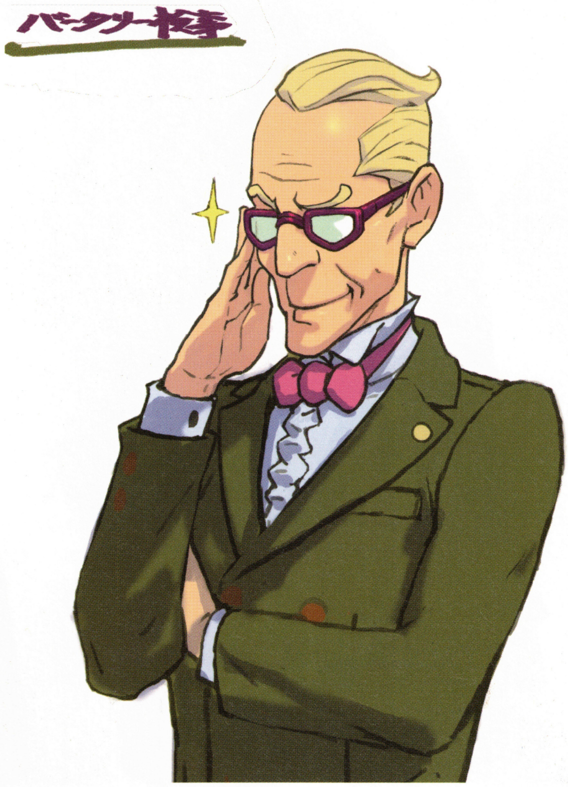


バータリー

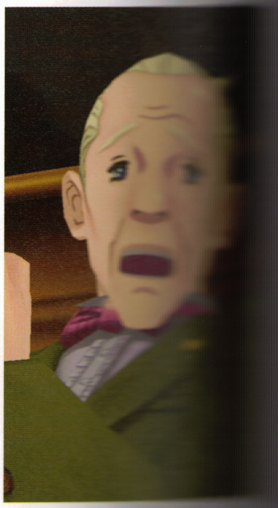
ロンドンの法廷で成歩堂の相手を務める検事。
有罪必至の簡単な裁判のはずが、弁護士·成歩堂の登場で状況が急変する。

「このバータリー。ココロゆくまで、お相手いたしますぞ。」





■バータリー
ポリゴンモデル

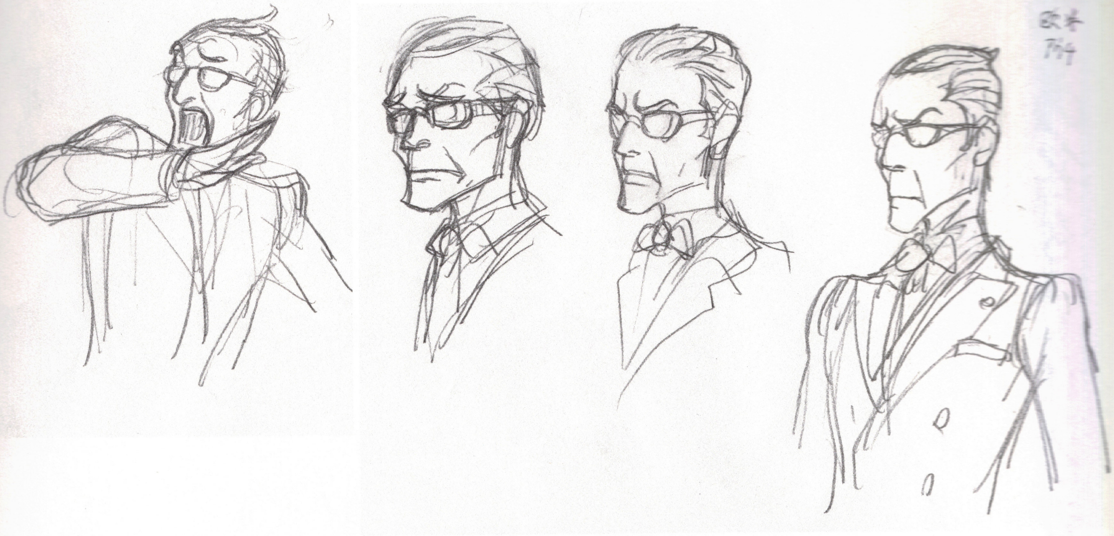


COMMENT

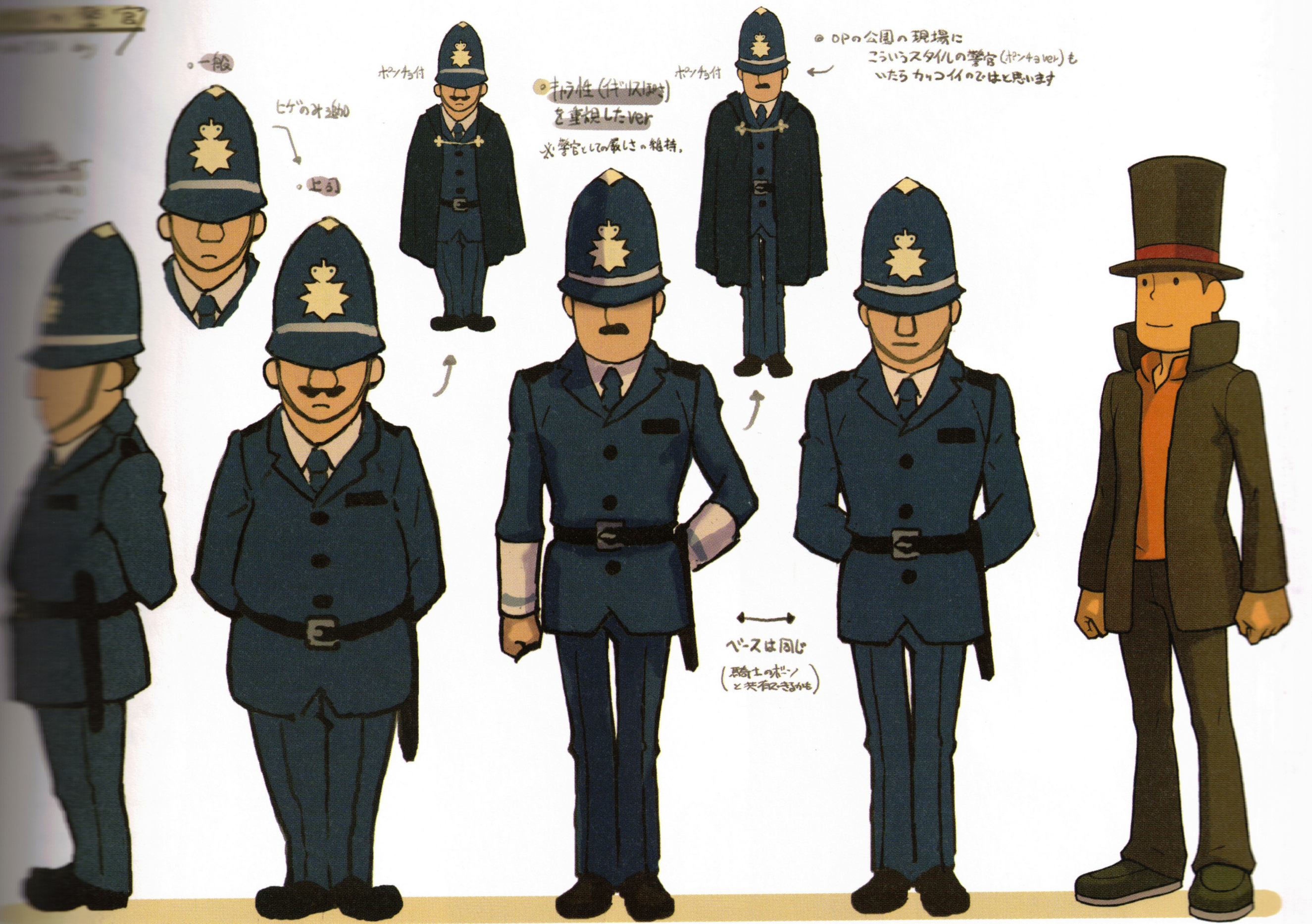
これはもう、"ロンドンの亜内武文"というイ

COMMENT

『逆転裁判』シリーズの伝統で最初の相手検事といえば…？という事でロンド



警察官　設定



COMMENT

『レイトン教授』シリーズにもロンドン警察官はいたのですが、今作用に新たにデザインしています。実際のロンドン警察官をモチーフにしつつ、デフォルメバランスをシルエット重視のマスコット的なまとめ方をしたバージョン（従来の『レイトン教授』シリーズ寄り）と、キャラの印象（警察官としての厳しさ威圧感）を重視したデフォルメのまとめ方をしたバージョンの2パターン用意し、レベルファイブの方に選んでいただきました。結果、後者のものになっています。【塗】

ユトリノ・ガードナー

ロンドンの事件で現場となる、貨物船の警備員。《フラッシュライト》と《チョコレート》と
《ゆるい責任感》をいつも欠かさず持ち歩いている。

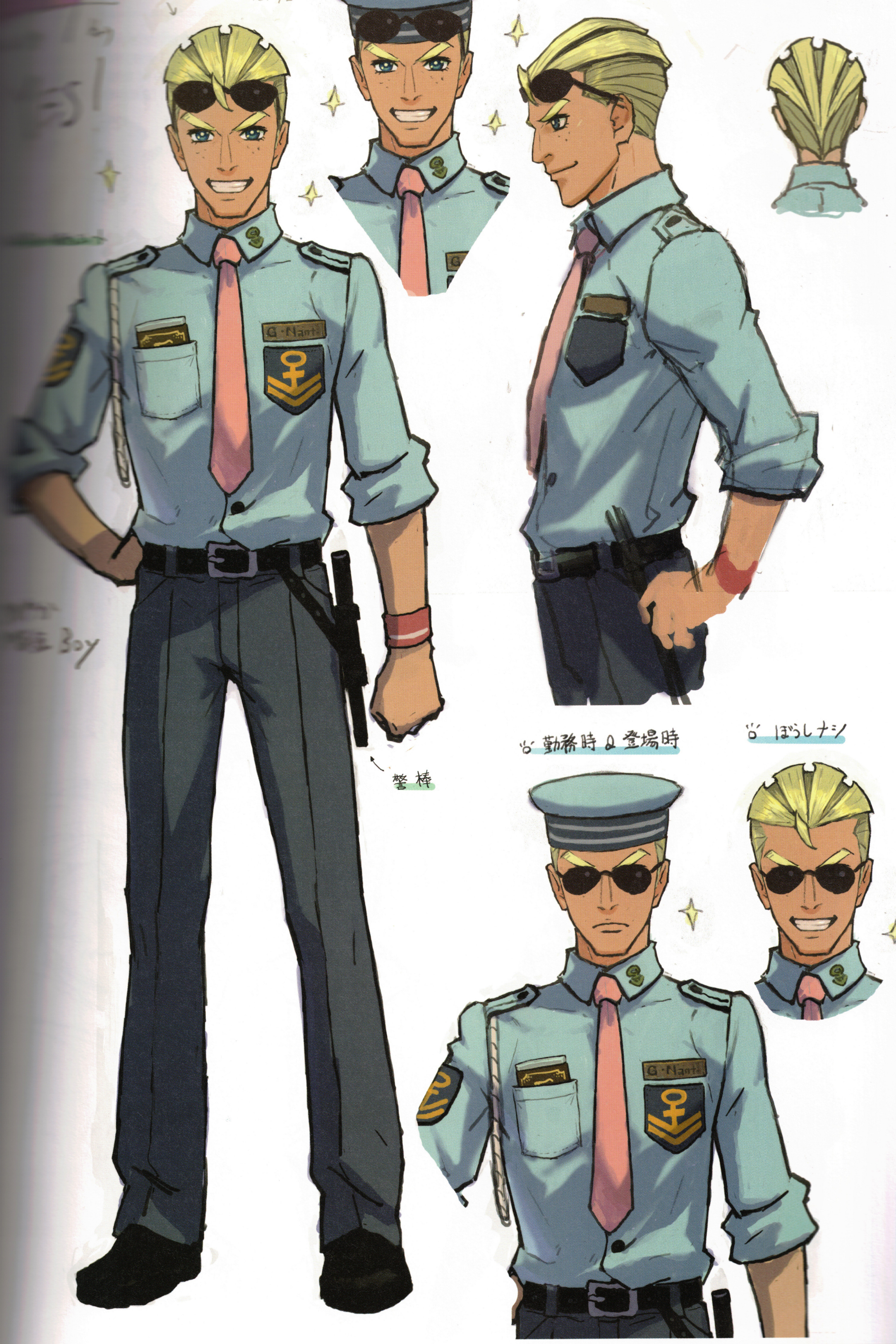
「その名もユトリノ・ガードナー。……警備員ですッ！」

COMMENT

最初に用意した設定では
ん"だったのですが、
人ということで、
変更しました。"ハラの
というイメージで書い
意外に気に入っていま

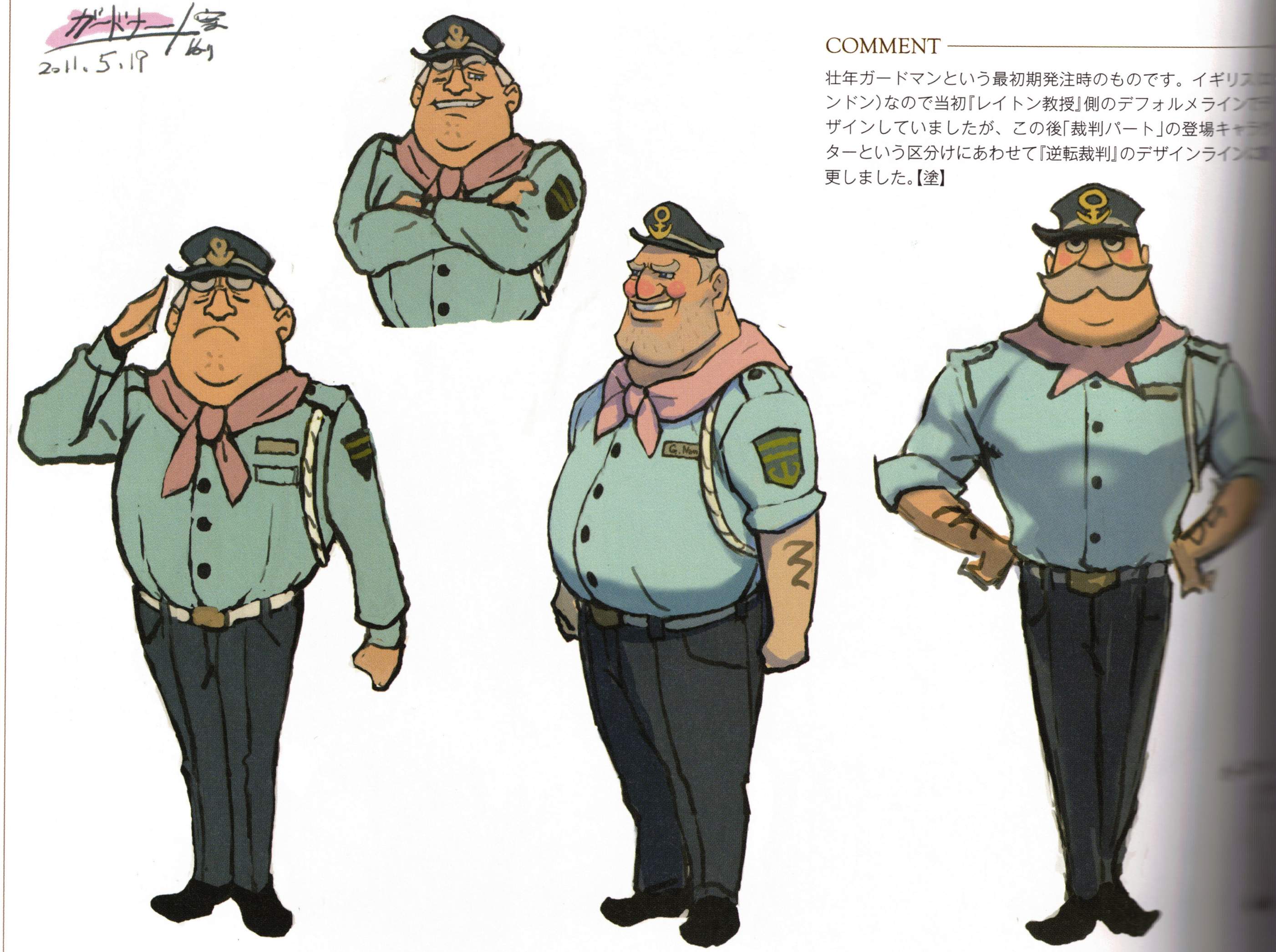
COMMENT

最初は「壮年のベテラン
ン」というオーダーで
の設定からスタートし
方向性が固まるまで
走)したキャラクター
的には爽やかなキラキ
ツマンタイプに落ち
ただ格好良いだけに
べきバランスを目指
メージ時モーション
カリっとやろうとし
ロドロで、普段ニカ
には光る白い歯もチ
みたいになる、とい
たかったのですが、
に汚くなったので



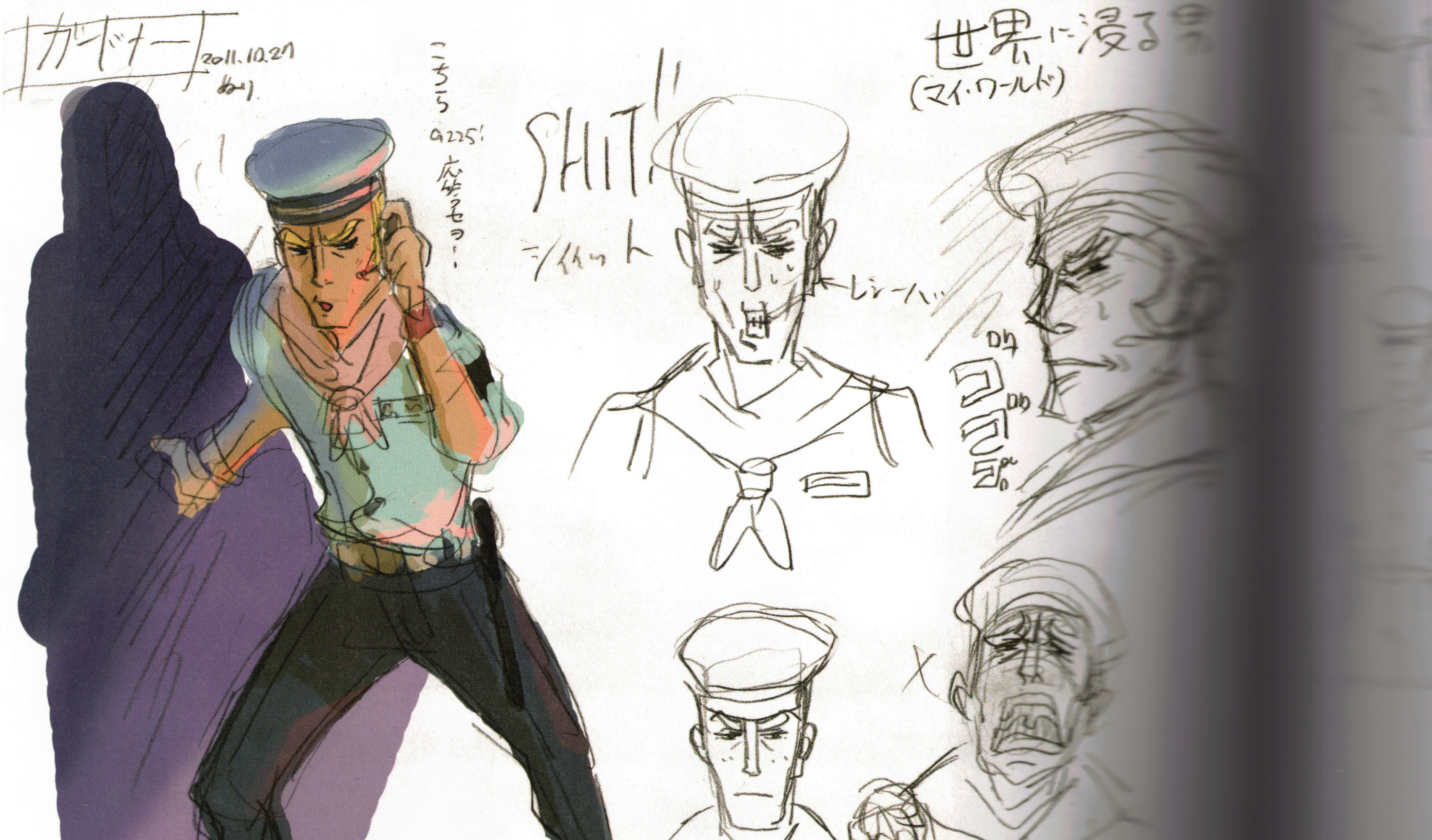
G·Nanti
警棒
勤務時＆登場時
ぼうしナシ

■ガードナー　デザイン案

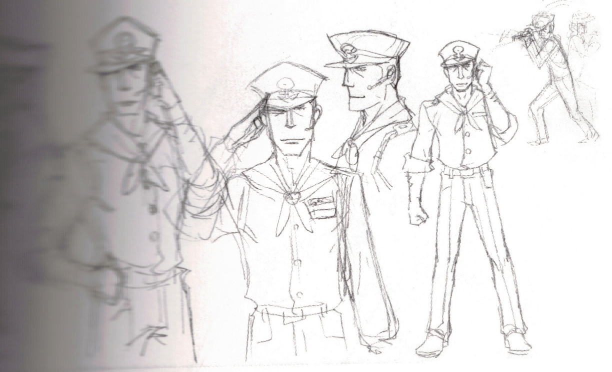


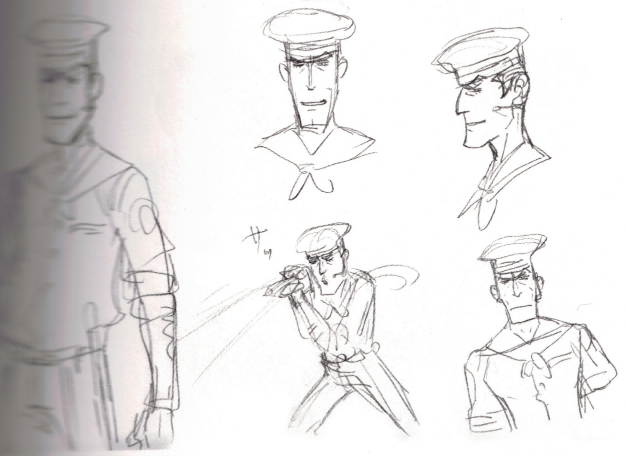
COMMENT

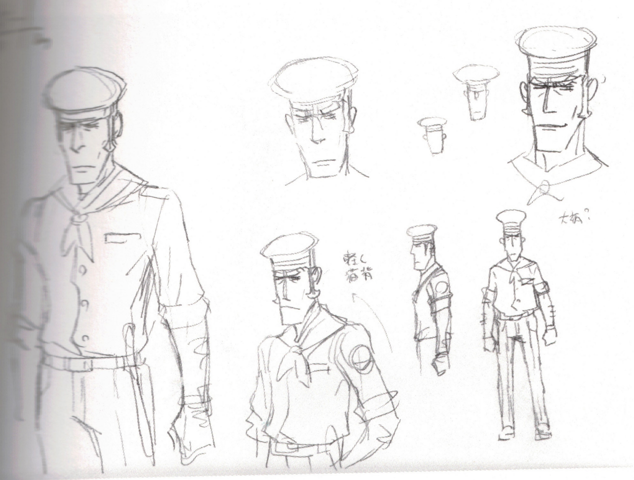
壮年ガードマンという最初期発注時のものです。イギリス(ロンドン)なので当初『レイトン教授』側のデフォルメラインでデザインしていましたが、この後「裁判パート」の登場キャラクターという区分けにあわせて『逆転裁判』のデザインラインに変更しました。【塗】

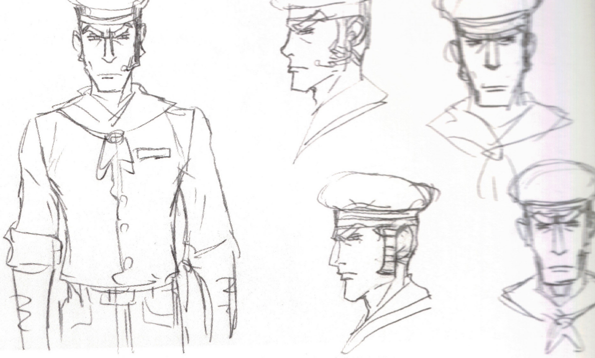


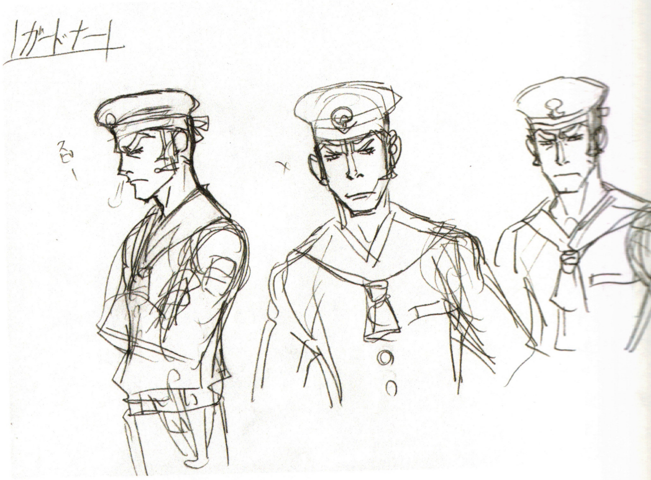
時のもの [illegible] というキーワードでデザインしていた頃
側のデフォ [illegible] ロフェッショナル感のあるおじさん設定で
裁判パート [illegible] という—。【塗】
裁判」のデザイ [illegible]

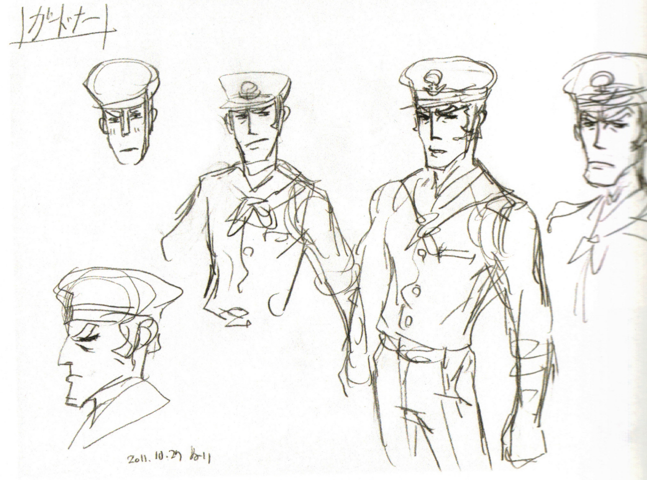


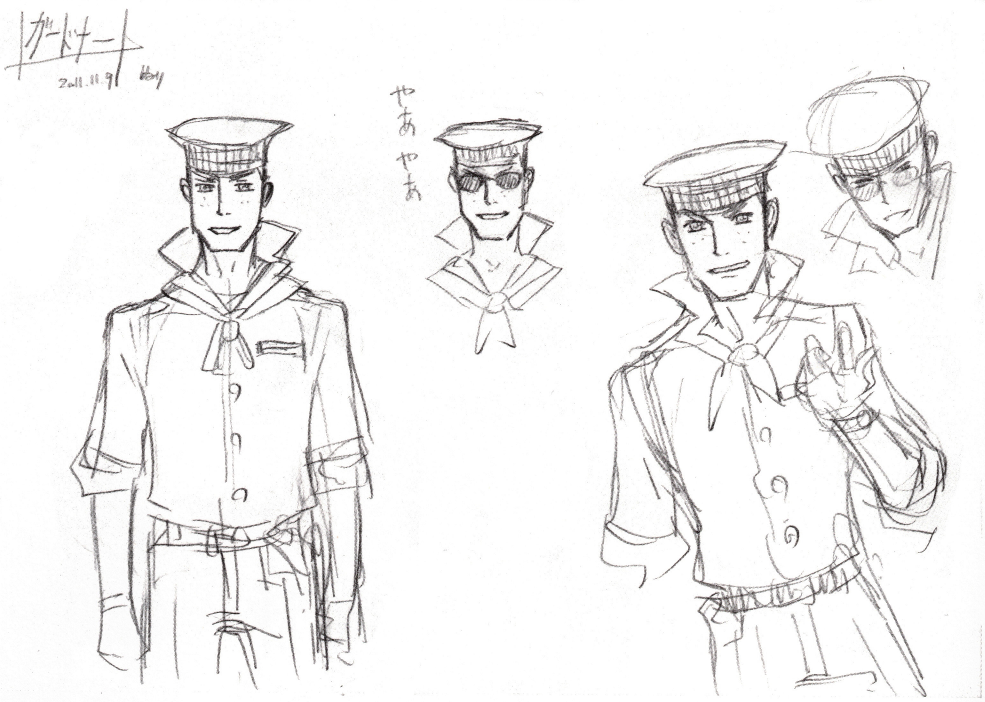


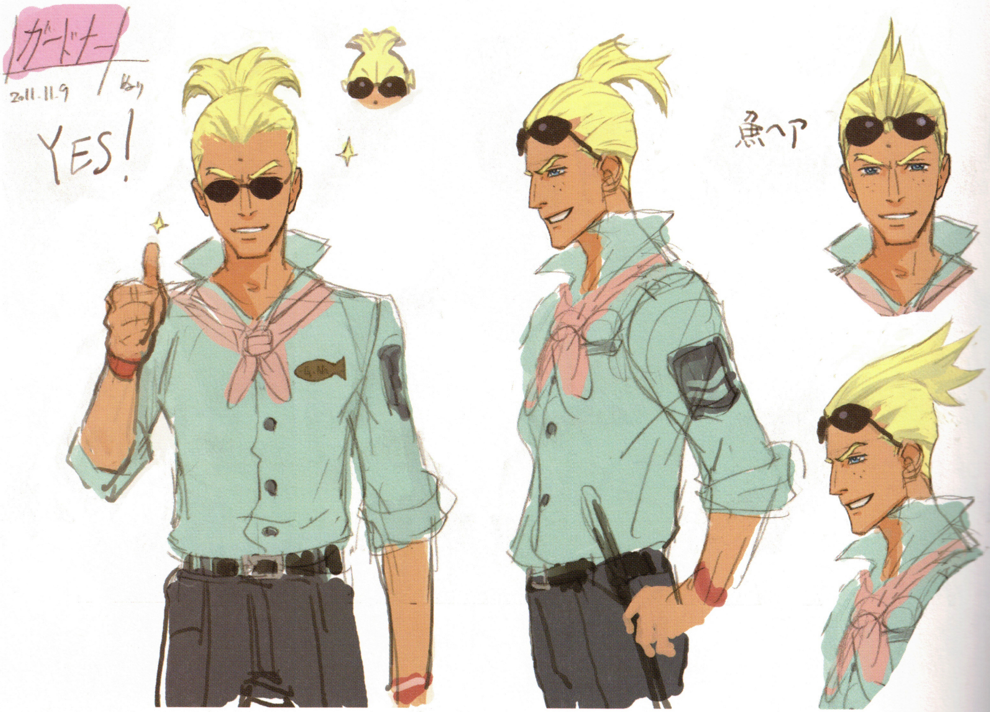


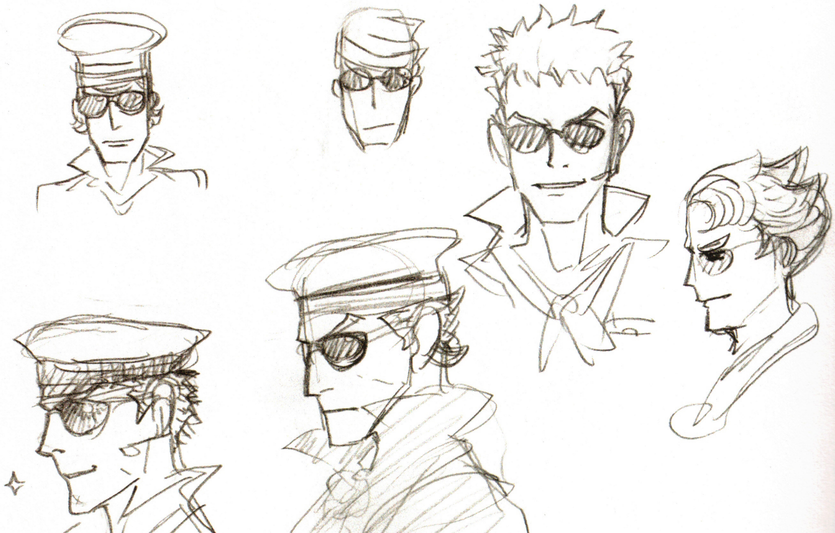


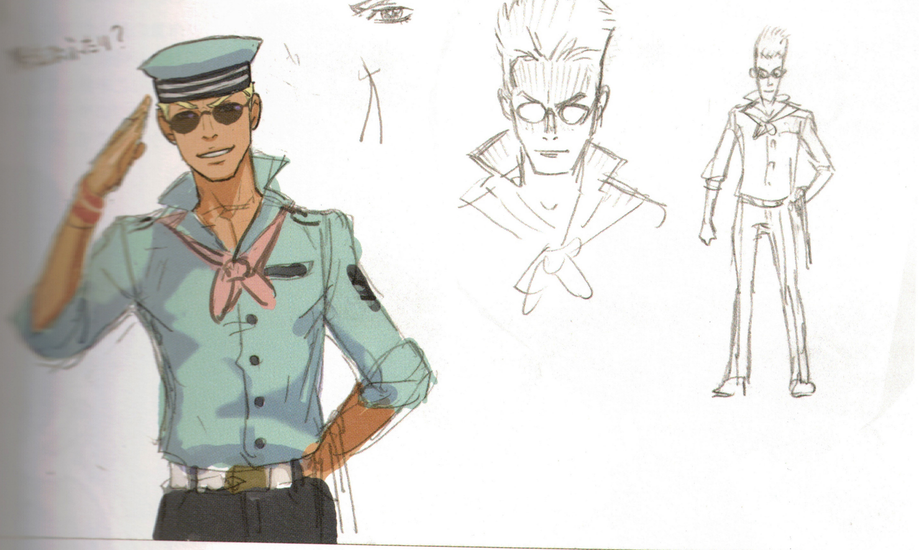


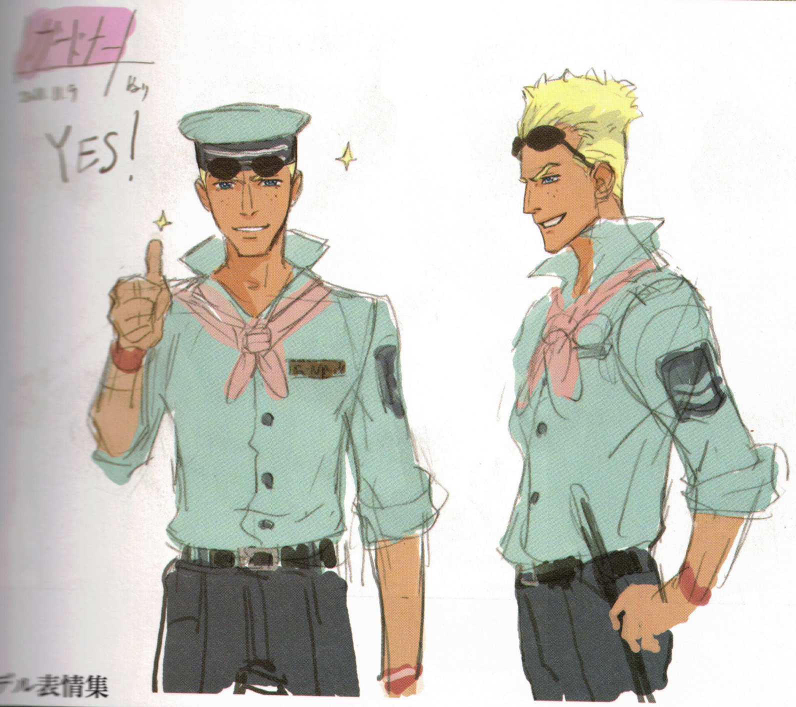



ガードナー
2011.11.9
やあやあ


ガードナー
2011.11.9
YES!
魚ヘア







COMMENT

最初の証人なのでわかりやすい魅力が欲しいという追加オーダーでフレッシュ路線に変更した案ですね。この後、『逆転裁判』キャラとしての「濃さ」をさらに注入しつつ調整し現在の姿になりました。【塗】

モデル表情集

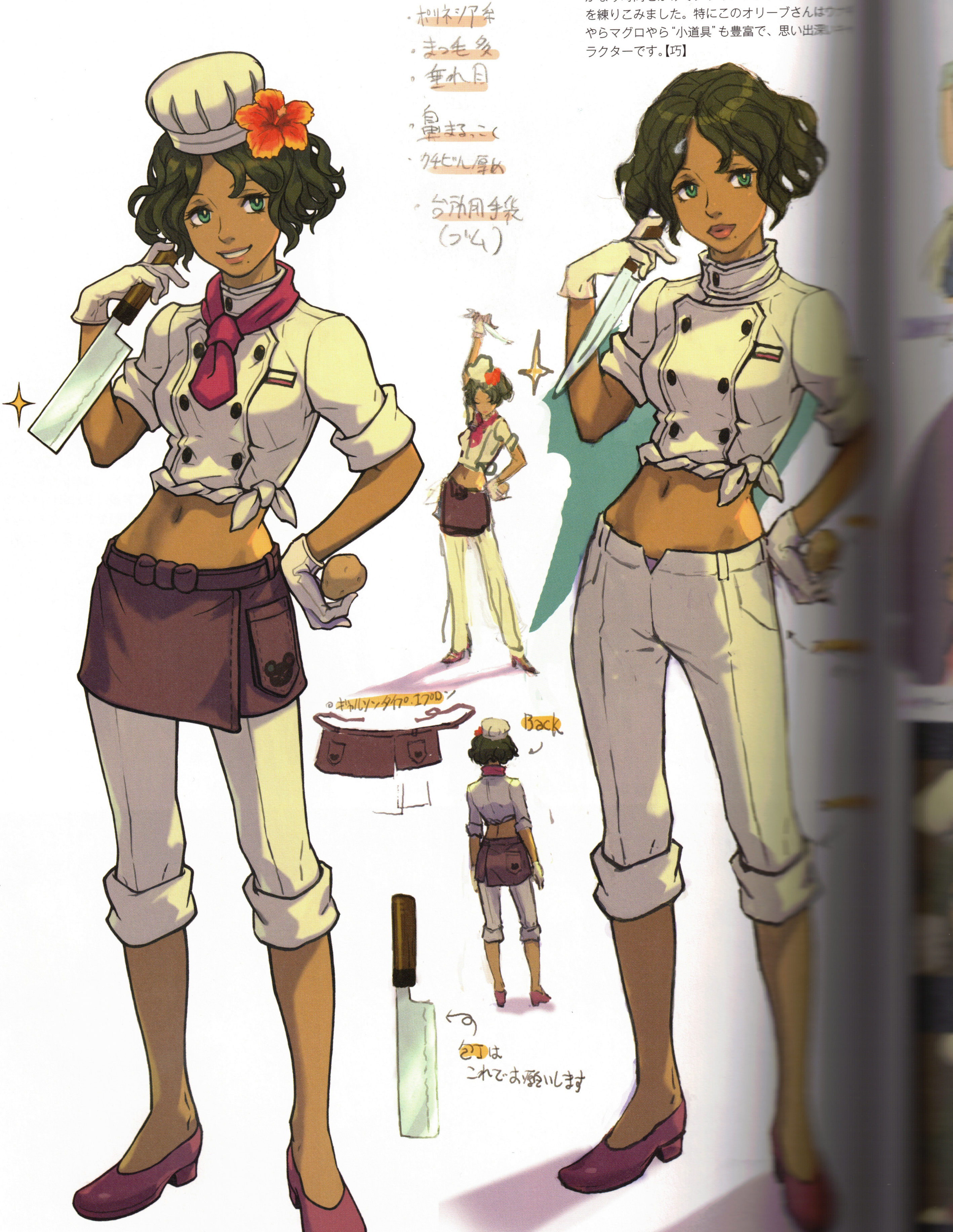
オリーブ・アルデンテ

ロンドンの事件の被害者で、包丁捌きが華麗なコックさん。
被告人のマホーネを捕らえようとしたところ、後頭部を殴られ気絶してしまう。

COMMENT

序章の証人たちは、ゲームの“ツカミ”になる
かなり時間をかけてデザイン、アクション、セ
を練りこみました。特にこのオリーブさんは
やらマグロやら“小道具”も豊富で、思い出
ラクターです。【巧】

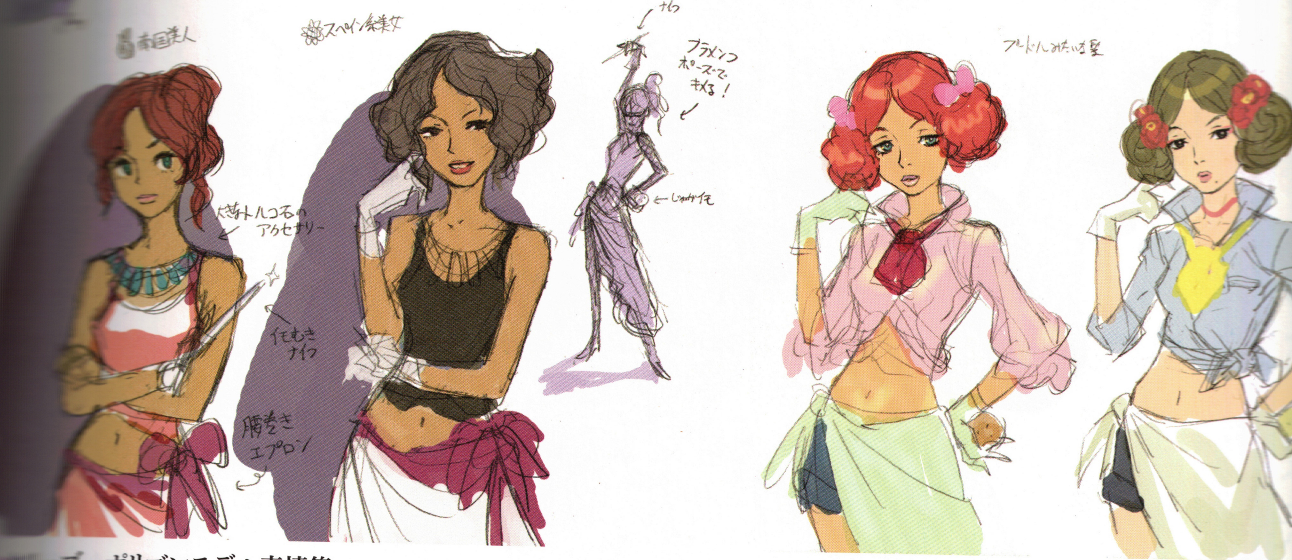
「・・・スープに幸あらんことを。マーレ・ノストゥルム！」



てデザイン、アク
。特にこのオリー
道具"も豊富で、

COMMENT

確か最初は女軍人という設定だったりでこれまた
ありましたが、シナリオ進行の過程で「船の料理人
キーワードを聞いてからはすんなりイメージが
ラクターです。以前から褐色の南国系オリエンタ
出したかった事もあり、「ここだ！」と押し出したら
通って嬉しかったですね。モーションも3Dならで
なものにしようと皆でネタを出しまくった結果、
な豪華なフルコースになりました。配色はガード
並びを意識してコーディネートしています。またガー
とオリーブ、そしてバータリー検事は「現代の『逆
パート」での登場という事だったので、『レイトン教
ト枠や中世ラビリンスシティ枠とも違う、従来の『逆
シリーズのデザインラインにそった生粋の『逆転裁
ラクターとしてデザインしています。【塗】



オリーブ　ポリゴンモデル表情集

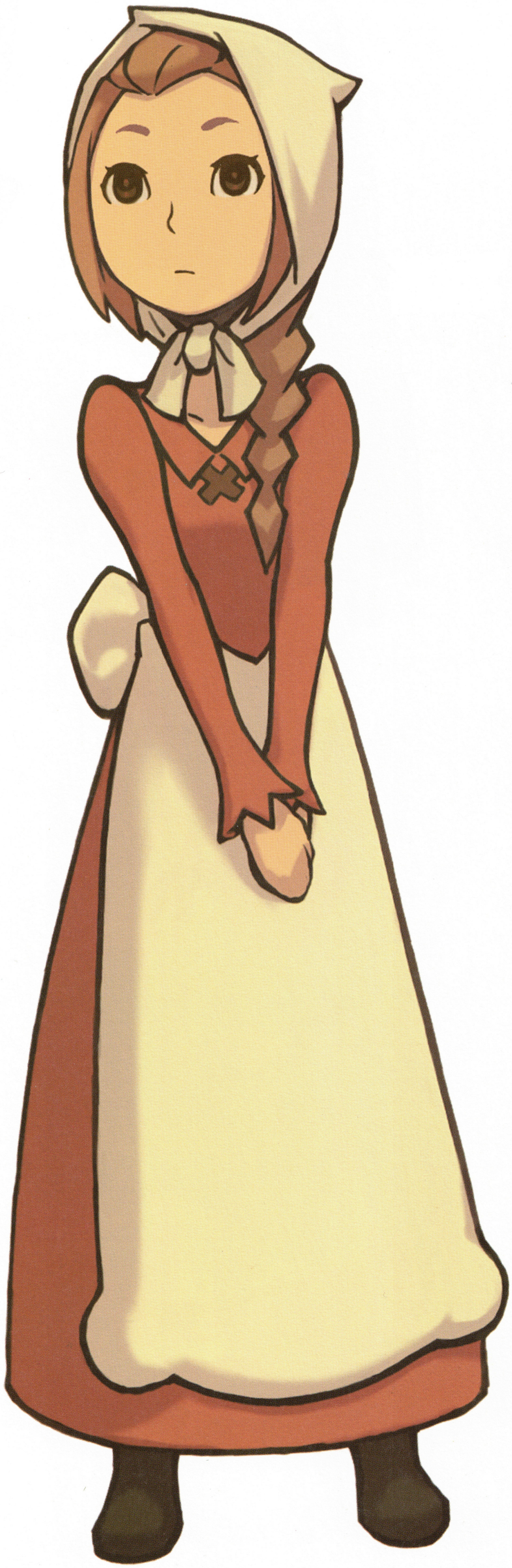
「『パンは剣よりも強し』・・・・あたしは決して、ひかないからねッ!」

COMMENT

マホーネが下宿しているパン屋のおかみさんということで、レベルファイブの方が主導でデザイン、アクション、シナリオ制作が進められました。なので、ぼく自身もゲーム画面で彼女が動いているのを見たときは、新鮮な気持ちでした。【巧】

COMMENT

細かい事は気にしないちょっと頼れる元気な
デザインしました。さらに「あっはっは」と
つもパンパン叩き、辺り一面小麦粉だらけに
しています。見た目的にはクロワッサンヘアー
ので名前がつけられたとき、ププっとしてし



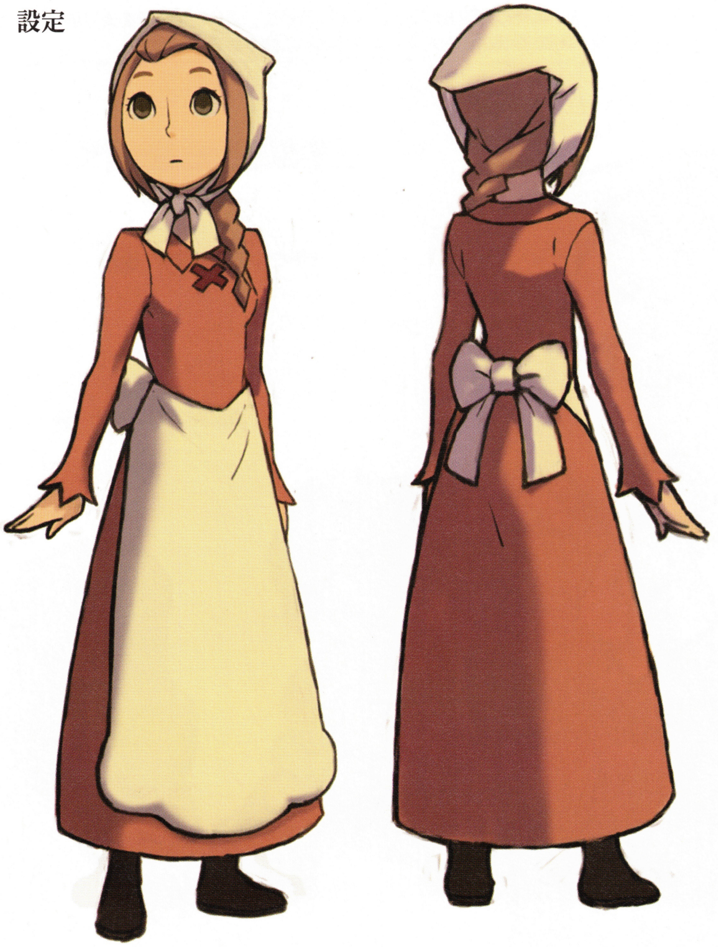
COMMENT

開発の準備段階で、塗くんがラビリンスシティの住人たちをイメージして、20人ほどサラサラとアイデアスケッチを描きました。最初の魔女裁判では、そのスケッチの中から適当にピックアップして“証人”として使っていて、このマーダラさんもそのヒトリ。その時点ではシナリオが最後までできておらず…まさかその後、あんなに活躍されるコトになるとは思ってもみませんでした。【巧】

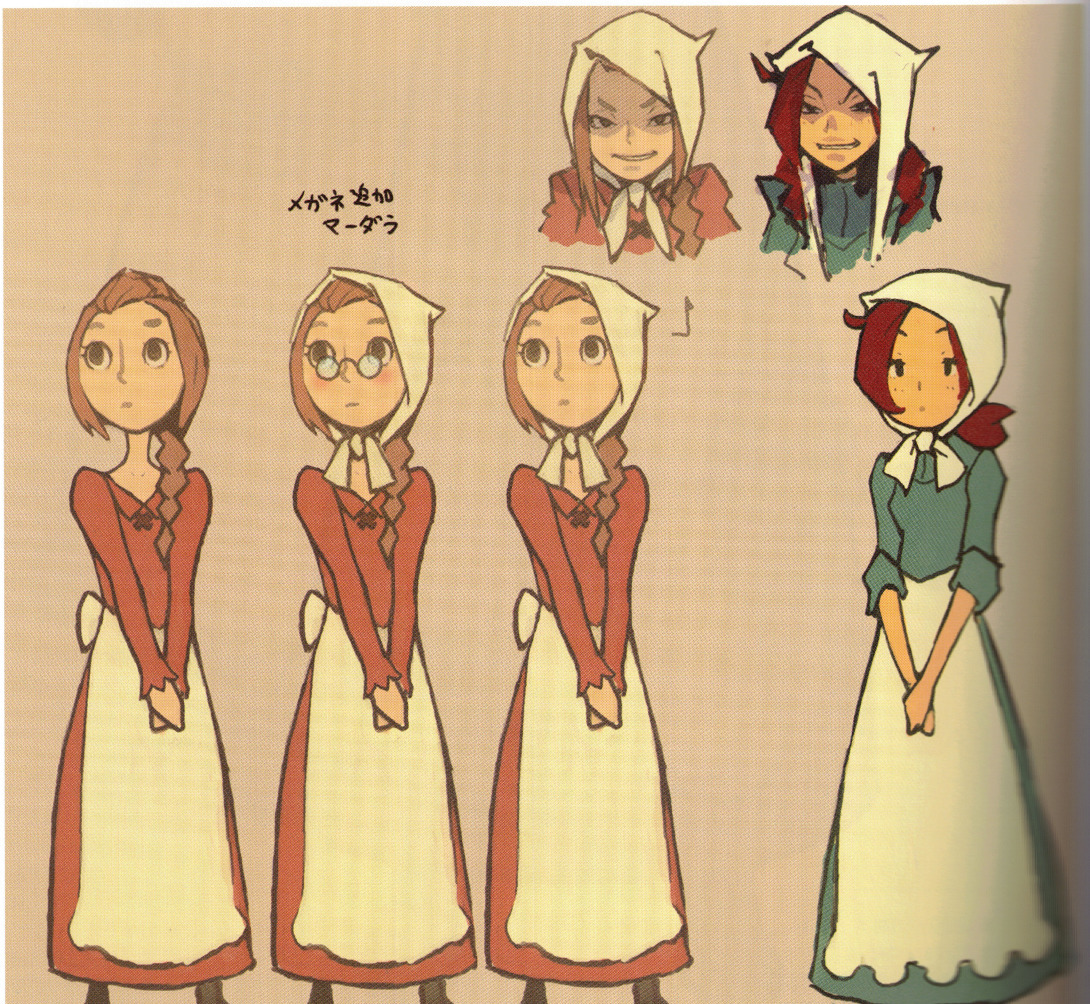
COMMENT

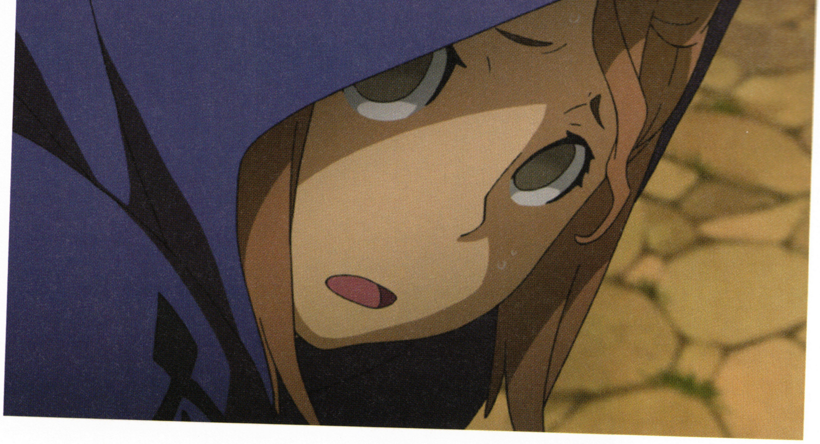
元はラビリンスシティの「標準的な若い女性」のタッチや等身を含めたフォーマットを検討する為に描いたものでしたが、後に証人に採用されてマーダラになりました。シナリオ制作が進む中で思いの他重要な立ち位置になっていたので、最終的にポリゴンモデルの一連の表情に直接手をいれる事でキャラ性を立たせました。【塗】

■マーダラ　設定



■マーダラ　デザイン案





マーダラ　ポリゴンモデル表情集

2章裁判 証人たち

メラミン事件の目撃者たち。チームワークバッチリで口裏を合わせたかと思えば、バラバラの証言を始めて喧嘩になったりと、賑やかな証言が成歩堂をピンチに追い込む。

「ワシは……そう。雲の行方に明日を憂い、川の流れに今日のヨロコビを見出し……散りゆく花にそっとナミダを流し、ユメをつむぎ、ユメに遊ぶオトコ。」

■カイック

証人たち
COMMENT

マーダラと同じく、塗くんのスケッチから使えそうなのを選んで使用したので、あまり手がかかっていない印象があります。自分で言うのもなんですが、ネーミングも適当ですね…当時、とりあえず仮シナリオを書いて、試験的にゲーム化した"プロトタイプ版"が原型になっているため、全体的に荒削りな味わいがありますね。この中で、カイックさんは特に"お気に入り"です。【巧】

■バーサ&メへへへ

COMMENT

従来の『逆転裁判』のデザインの方法論ではなくシルエットから導き出したデザインのキャラで、僕の中では宇宙と対話している哲学者のイメージですね。なので目線もどこか宙をさまよっているのがポイントです。モーションもシルエットとヒゲがミサイルと煙に見える事から空を飛ぶ事になっていたり。巧さんが妙に気に入って最後は騎士カイックとして再登場と見所の多いキャラになって良かったです。【塗】

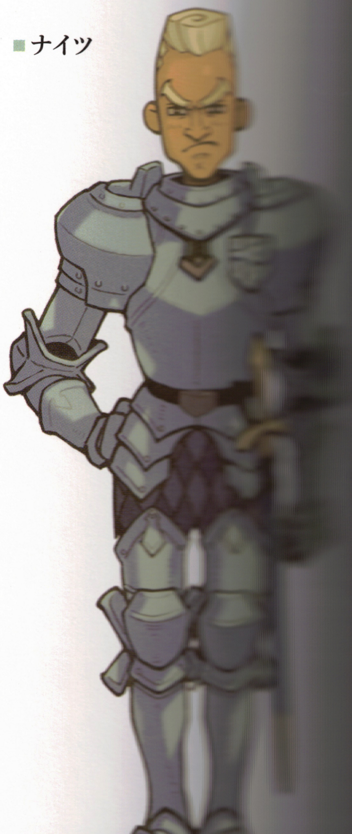
COMMENT

マーダラと同じくラビリンスシティの[illegible]
のフォーマットを決める為に描いたもの[illegible]
採用されバーサになりました。ミルク[illegible]
なった後に生まれたのですが、最初は[illegible]
にしようと調べたところ、子牛といえ[illegible]
きる大きさじゃない事が判明した結果[illegible]
になりました。モホホホにならなくて[illegible]

「……この裁判。まだ、終わらせるワケには行かねえ!」

■エミール

■ナイツ

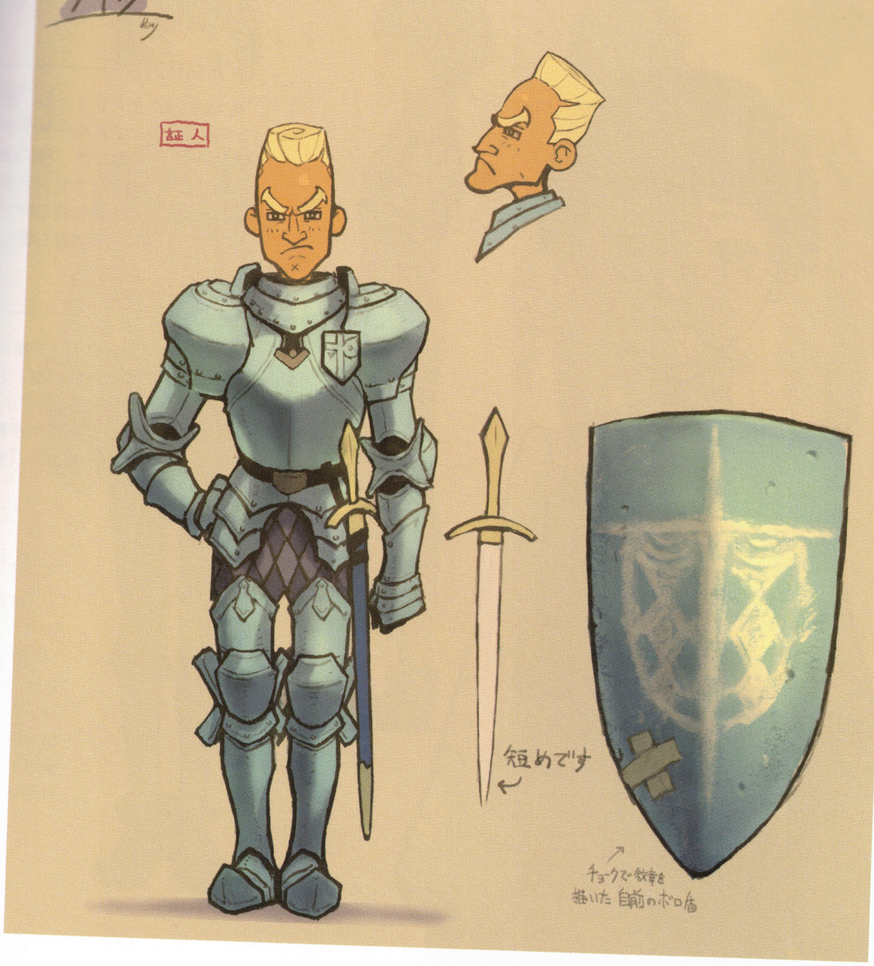


COMMENT

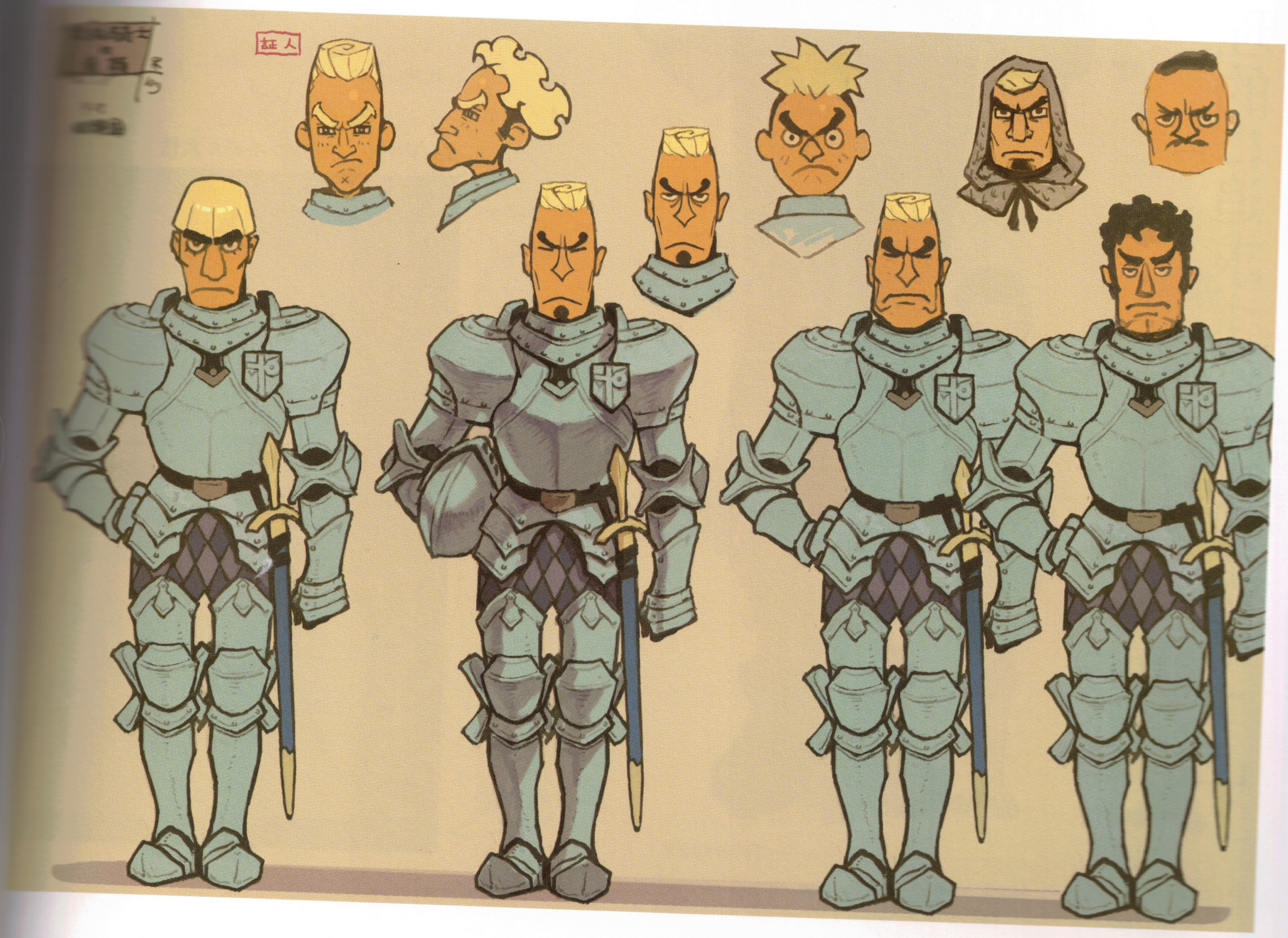
表情など、『逆転裁判』の濃い目のデザインラインを今作の方法論でまとめたキャラクターです。みならい騎士なので甲冑がプレートではなく青銅でしかもサイズがあってないという設定ですね。カタンとズレる肩アーマーの可動軸位置など、細かく設定しました。ナイツはごく初期に作られたモデルで証人の実験の意味も強かったんですが、ここでのノウハウ蓄積が後半のボロゾーキンモーションに生かされています。今回は2Dの『逆転裁判』シリーズのときに出来なかったアニメーション内アニメ(大きい動きの中にある小さい動き)ができたので、3Dならではの新しい表現を考えるのが

COMMENT

中世というと酒場のイメージがありこういう酔っぱらいキャラはどうでしょう?という提案の意味で描いたデザイン案の中のひとつでしたが、その



デザイン案



パトラス・アルグレイ

錬金術師ミスト・ベルデュークに仕えていた執事。
主人の亡き後も屋敷に残り、遺された研究成果を管理している。

「《錬金術》は、この世の〝理〟を合理的に追求する学問なのです。」

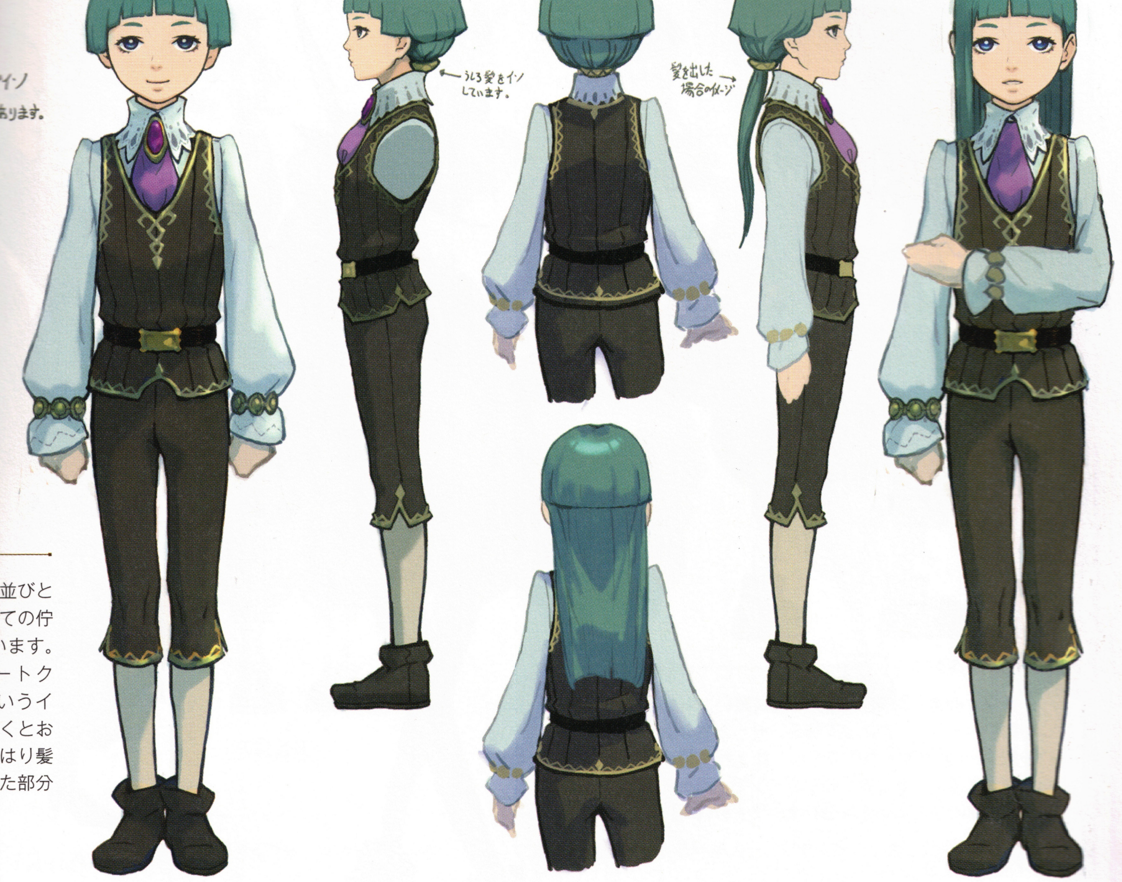
COMMENT

“魔女”を使ったトリックの一環で、必然的とも言える発想で生み出されたキャラクター…ということで、設定を作った時点では、特に深い思い入れはなかったのですが、キャラクターデザインによって大きな魅力が加えられた典型的な例ですね。最終調整の際、シナリオを全面的に改稿しました。【巧】

COMMENT

パトラスはシナリオ上、少年にも少女にも見えないといけないので中性的バランス調整にとても気を使いました。衣装的には「ポケットが無い」というのがハッキリ分かり、ブローチが無くても成立するデザインというオーダーでした。【塗】

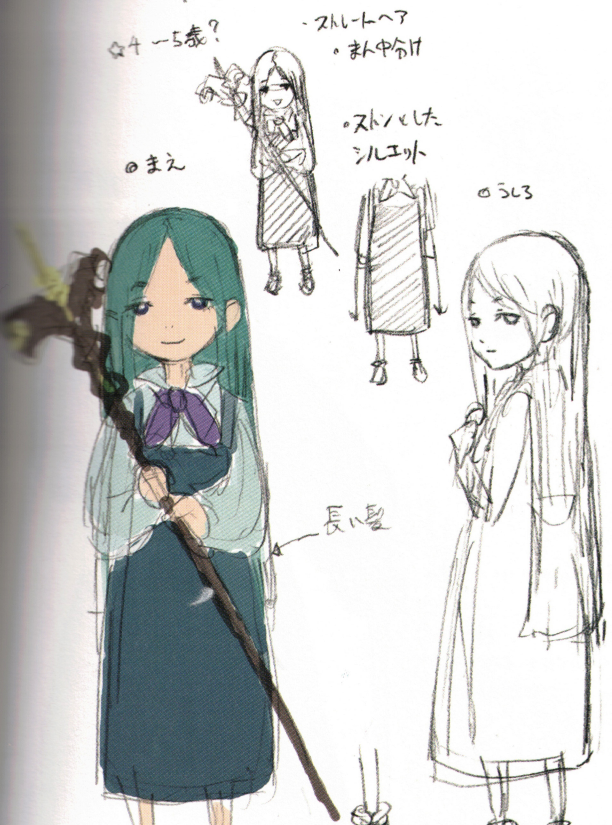
■パトラス　ポリゴンモデル表情

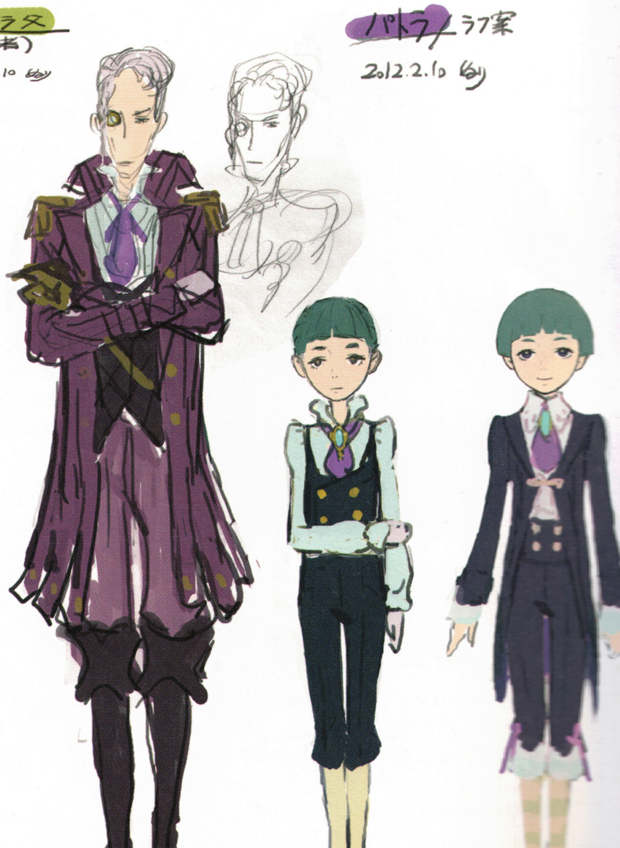


COMMENT

…デュークとの並びと
…つつ執事としての佇
…ように意識しています。
…デュークがオートク
…用意したものというイ
…良くみていただくとお
…色々…。あとやはり髪
…整合性は苦労した部分

…ラス　デザイン案





COMMENT

幼少時代は経済的には貧しいながらも幸せな雰囲気をまとっているイメージでまとめています。【塗】

4章裁判 証人たち

ゴルドラ事件を目撃した証人たちと質屋のハッチ。ルークやオウムの
色とりどりの証言で裁判を盛り上げ、成歩堂をピンチに追い込む。

■レダ・ユービン

「アタシはね。レダ・ユービン。伝言配達士なの。」

COMMENT

シナリオを書いた際のイメージは『短いコトバを早口でしゃべる、声のよく通る、せっかちな女の子』という感じだったのですが、仕上がってきたのが、まさにそのとおりのデザインで、バッチリ気持ちよく決まったキャラクターですね。【巧】

■フェルマタ&ビスケット

「♪おおー その名こそ フェルマタ おもむくままに歌を吟じる風の流れビト♪」

COMMENT

「中世といえば吟遊詩人だよね」というイメージから、開発初期に塗くんが描いたラビリンスシティの住人たちのスケッチからピックアップしてアレンジしました。オウムのビスケットは、その後の思いつきですね。どうやらレベルファイブさん側でも同じコトを考えたようで、同じイメージスケッチからそのまま採用された吟遊詩人"メルン"が誕生、微妙な"ライバル(?)"関係が生まれました。【巧】

COMMENT

デザインについて……
せしたキャラクター……
セル"という名前と……
数々を考えるのが……
いい思い出です。……

■エミール・サンドバッグ1世

「センセイの"おトナリさん"にして……この事件の《目撃者》だッ！」

COMMENT

どうせならありえない大きさの宝石だらけ(偽モノなので)にしようとこのカタチに。さらに全部金歯にしようとしたところそれはやりすぎと言われてしまいました。頭のメリーゴーランドのような飾りがお気に入りポイントです。【塗】

■ハッチ

COMMENT

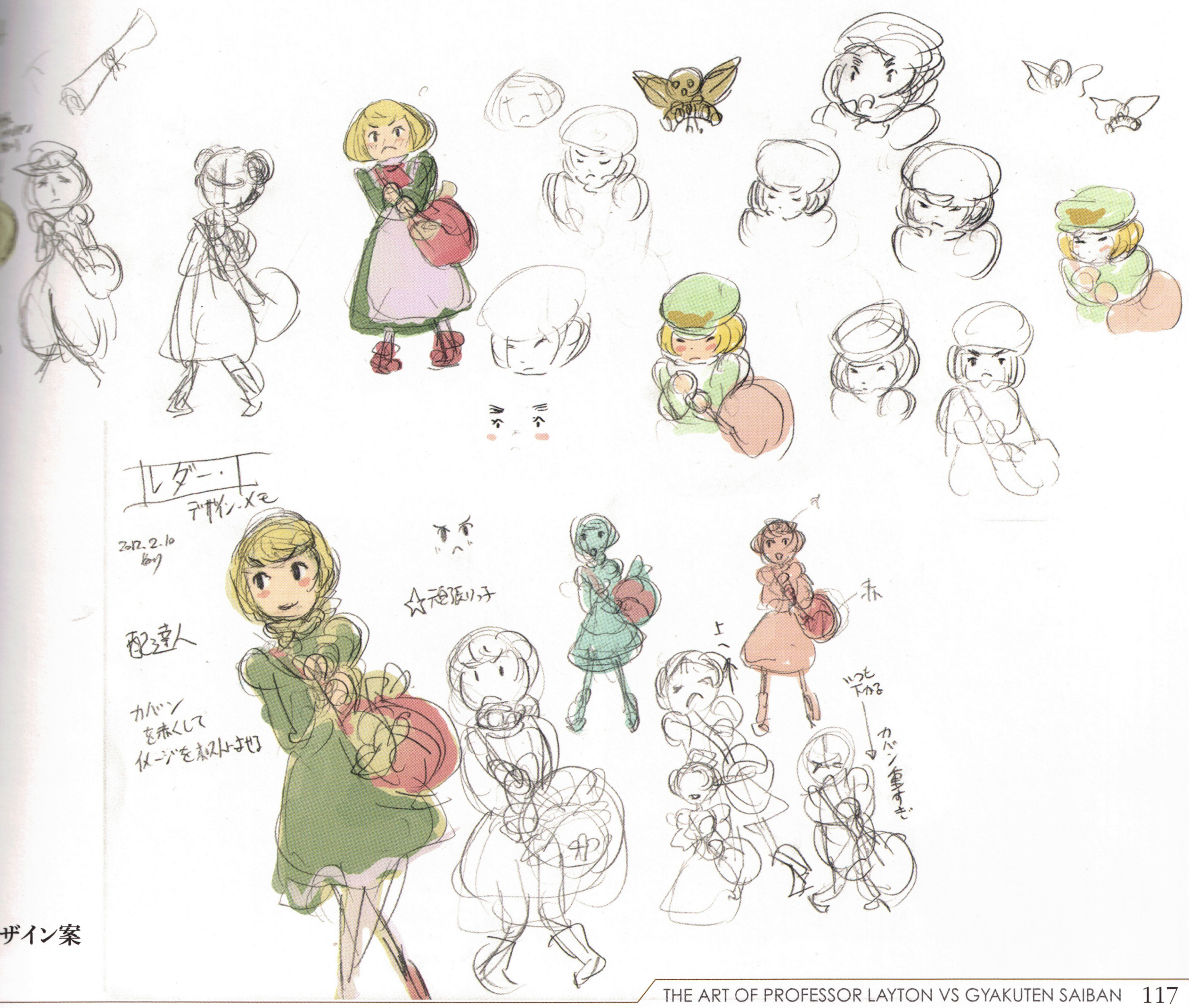
「質屋のハッチ」…と、シナリオで書くのは一瞬だけど、それを実際にデザインして形にするって大変だよな…と、仕上がったキャラクターを見て、無責任にそんなコトを思いました。【巧】

COMMENT

もともと塗くんがサラリと描いた"町の人たち"のイメージスケッチからピックアップしてそのまま使ったため、デザインに関しては正直なトコロ"テキトー"というイメージだったりして、……

COMMENT

ふくろう印の郵便屋さんです。郵便配達人と聞いて、とにかく一生懸命な明るいイメージが浮かびました。ただいつも一生懸命なんだけど配達の過程で、重くてパンパンのカバンから道端に手紙をぼろぼろ落としていくという困った人ですが憎めないというイメージです。レダをはじめ4章証人たちはメインキャラとも並ぶのでぱっと見で差が出ないように豪華目の衣装デザインにしています。【塗】



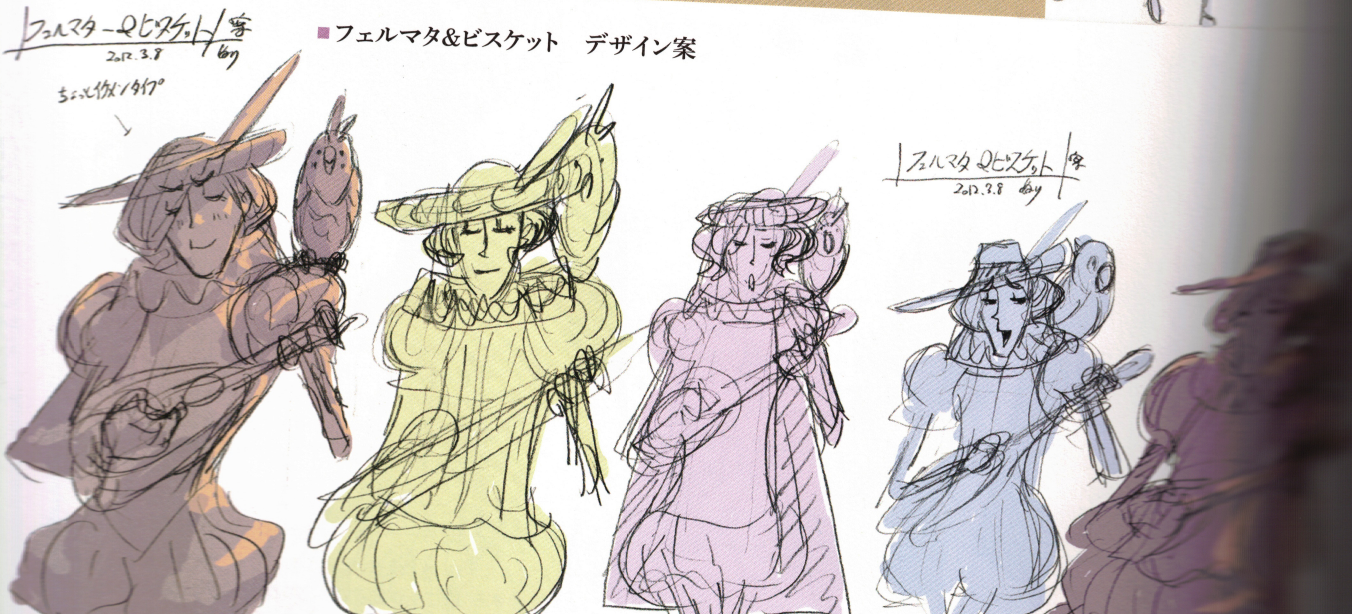
レダ　デザイン案

■フェルマタ&ビスケット　設定

COMMENT

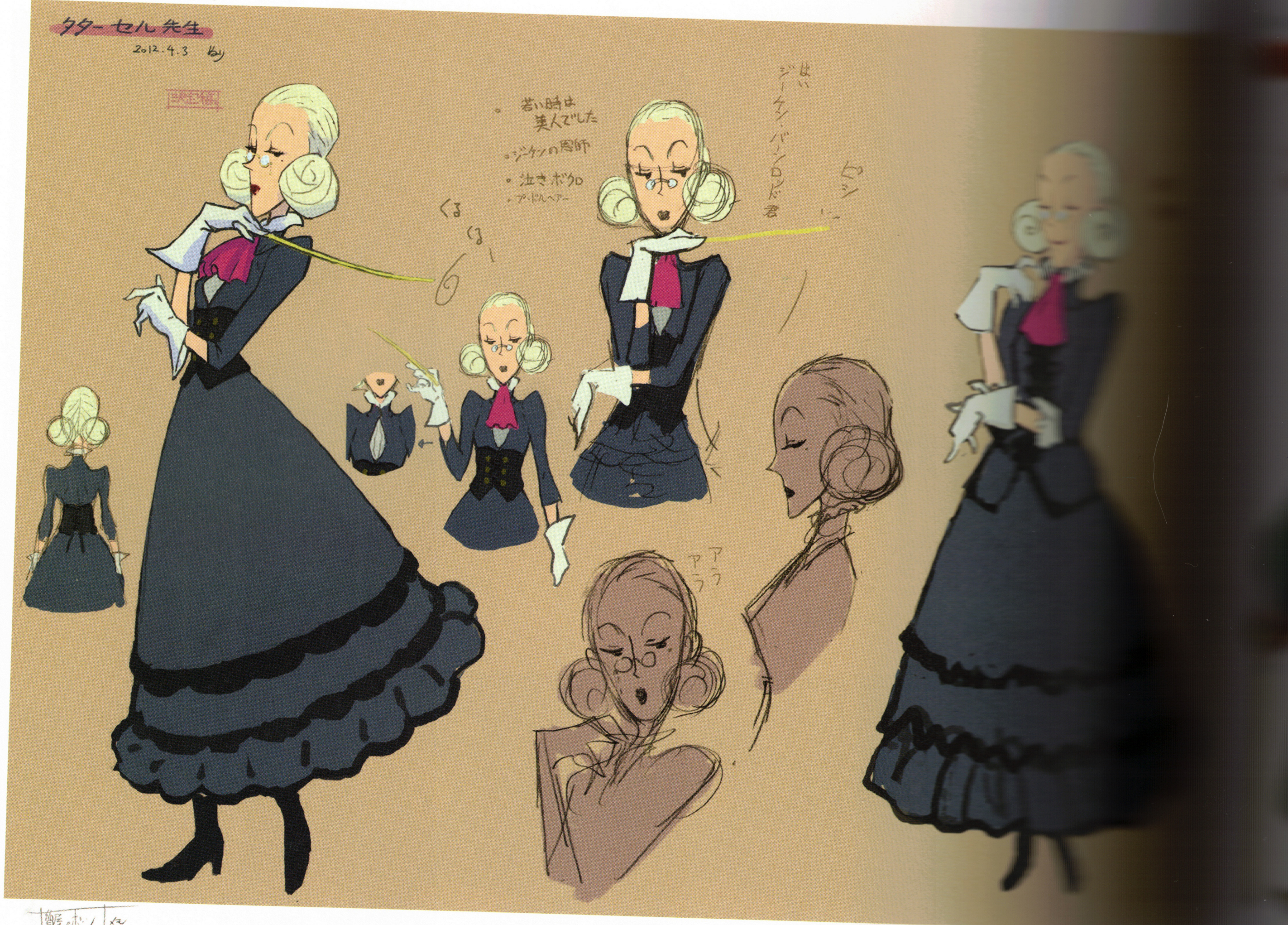
フェルマタをデザインするずい…
に街の吟遊詩人としてメルンを…
ザインしていたので、差別化の…
色とディテールをより高貴な…
知的で雅びな雰囲気にまとめ…
より上流階級の人を相手に唄っ…
人というイメージです。キラキ…
しい瞳がポイントですね。…
ケット君もアタマの熱血ツ…
チャームポイントの、少し変…
ウムにしました。【塗】

■フェルマタ&ビスケット　デザイン案



ポリゴンモデル表情集

■タターセル　設定



■タターセル　ポリゴンモデル表情集

COMMENT

ラビリンスシティのおばさん枠がバーサ、クロワとちょこっとふっくら系ばかりだったのでタターセル先生はシュッとした上品系おばさんにしました。昔はキレイな女教師だったんですよというのを感じていただきたいですね。モーションも見た目に合わせて鋭角的な動きをするイメージです。デザイン的な隠しテーマは

モデル表情集

自警団

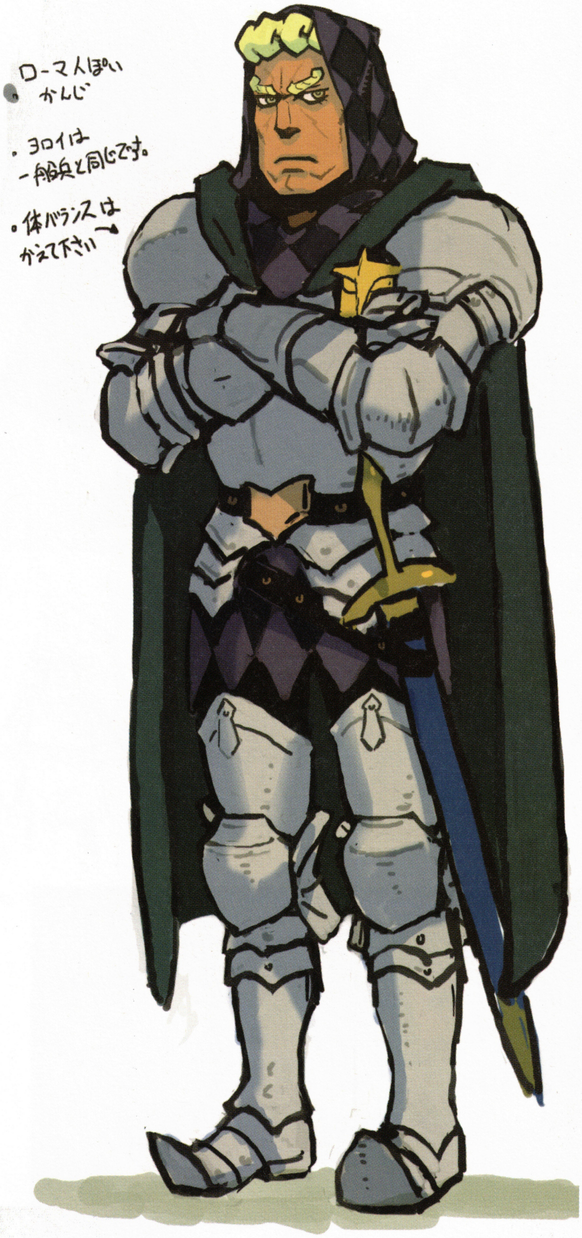
ベーゼラ事件を目撃した自警団。普段は広場に現れた
老若男女、十人十色の証言は、法廷の重い空気を少し

「ワレワレは！燃える正義感と責任感にこそ満足感と優越感と幸福感を感じる、熱血漢。」

自警団

COMMENT

最終法廷で、何かみんなのド肝を抜くようなコトはできないかな…と考えて
にする群衆尋問。…とはいえ、スケジュールや技術面の壁が高く、実現は
さんのプログラマー陣に相談したところ…なんと、キッチリ実現してくれました。
用意することになったのですが、ほぼ冗談だけでデッチ上げて、とても楽しかった



アバレロ

COMMENT

騎士団のリーダーということで、最初は「リーダーっぽく声のデカい大男」ぐらいのテキトーなイメージだったのですが、10人の騎士団全員が証言台に立つことになり、それに合わせて細かい性格づけや微妙な人間関係が加わって、ただの"声がデカい男"以上の存在感になりましたね。【巧】

カイック

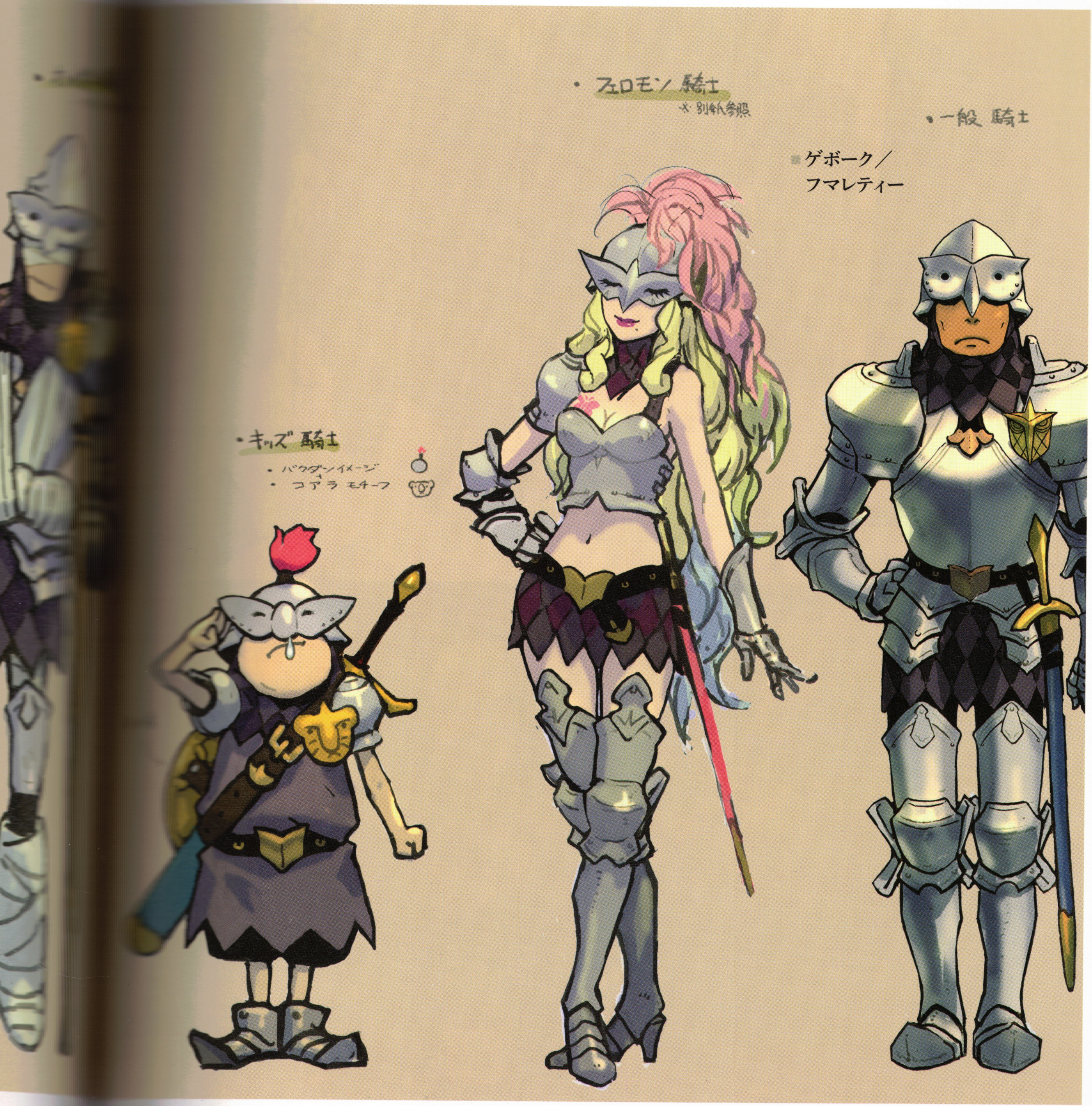
COMMENT

まさかの騎士装備カイック！　服もさりげなくコーディネート。背中の剣とあわせ居合い切りの達人のような佇まいにしました。むしろこれはミサイルではという説も。【塗】

メロメロたち

COMMENT

“10人の自警団を作ろう！”と考えたとき、真っ先に浮かんだのが、この「メロメロちゃんと取り巻きたち」でした。ハードウェアの制約もあって、自警団の半数のキャラクターは“汎用”モデル…見た目を変えることができず、ゲボークとフマレティーも他の連中と同じ見た目なのですが…強烈な“性癖”のせいで、妙にキワ立ったキャラクターになりました…。【巧】



カパポコルペヌ

COMMENT

爆弾とコアラをモチーフにし少年勇者的にまとめました。とにかくピシっとしたバネのある動きをするイメージですね。【塗】

メロメロ

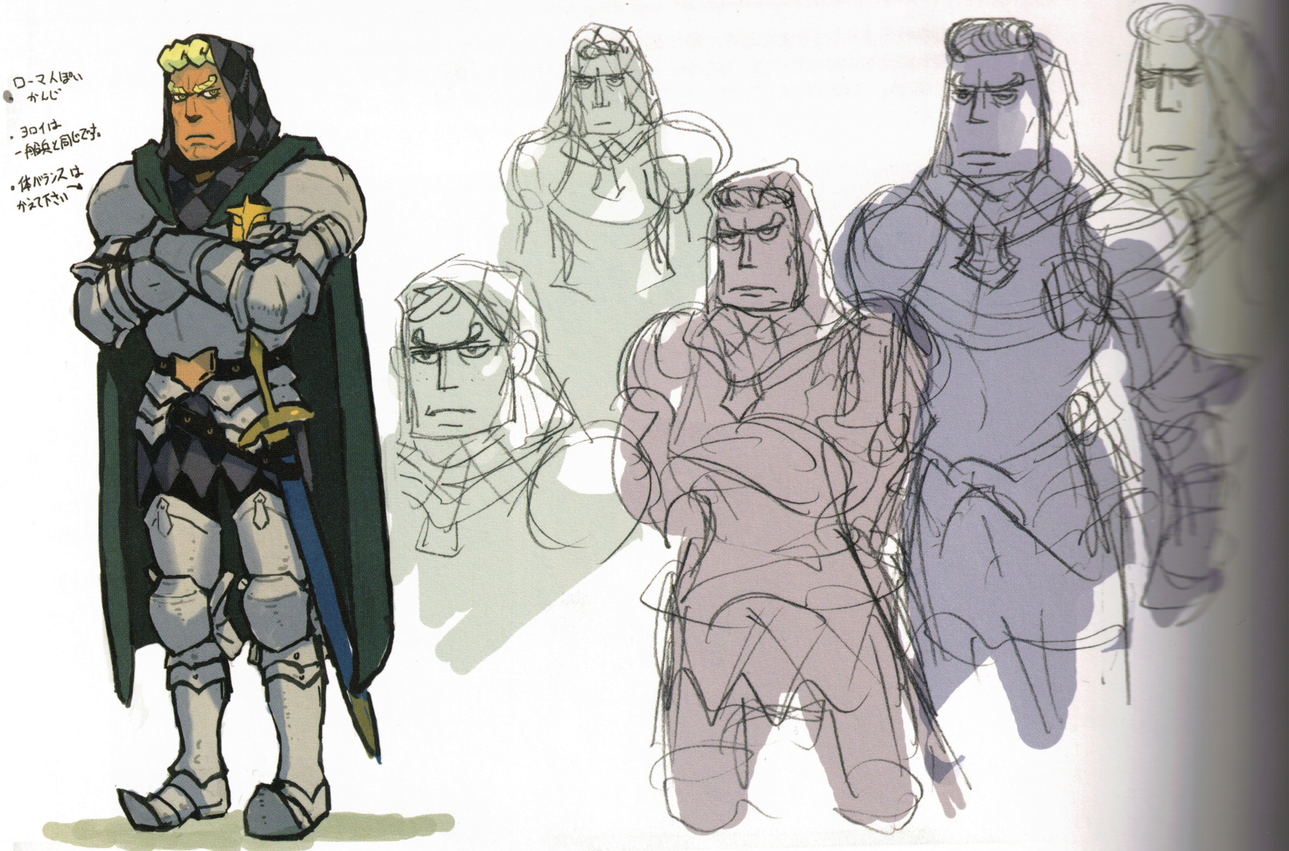
COMMENT

皆が憧れるマドンナのような騎士(自警団ですが)が欲しいとオーダーを受けデザインしています。正規の騎士団デザインフォーマットにある頭の羽飾りをゴージャスにアレンジし夜の蝶をテーマに中世のお立ち台に乗っちゃうようなフェロモンあふれるキラキラ感を押し出しました。エンディングの晴れ舞台は必見ですね。【塗】

■アバレロ　デザイン案

騎士団リーダー アバレロ公

2012.6.25

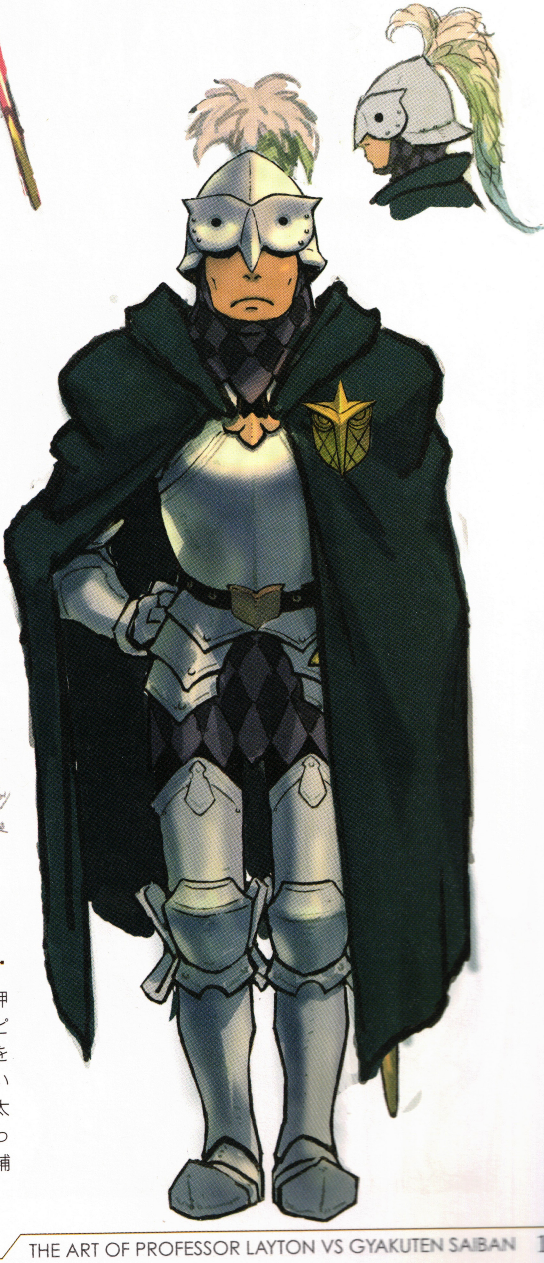


COMMENT

ジーケン無き(?)最終章で俺の時代がきたとばかりに活躍する団長アバレロ公です。最後の最後に
たキャラでしたが、とても濃いキャラに仕上がったので入れられて良かったです。デザイン的な
に無かったのでまだこの世界にいないタイプを探してはめました。【塗】

■アバレロ　ポリゴンモデル表情集

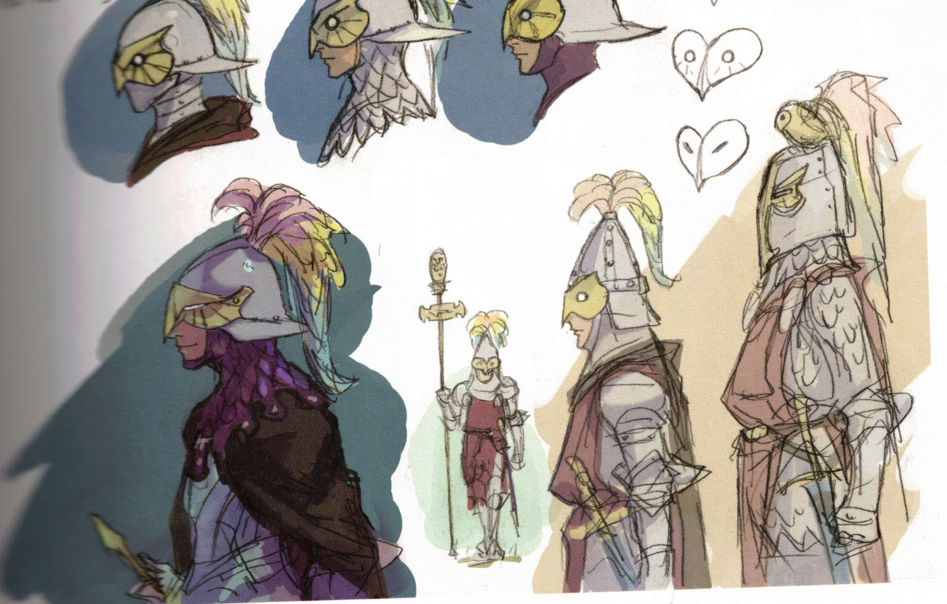
「自警団に舞いおりた、鋼鉄の女神。
名前はメロメロなの。覚えて帰ってね。」

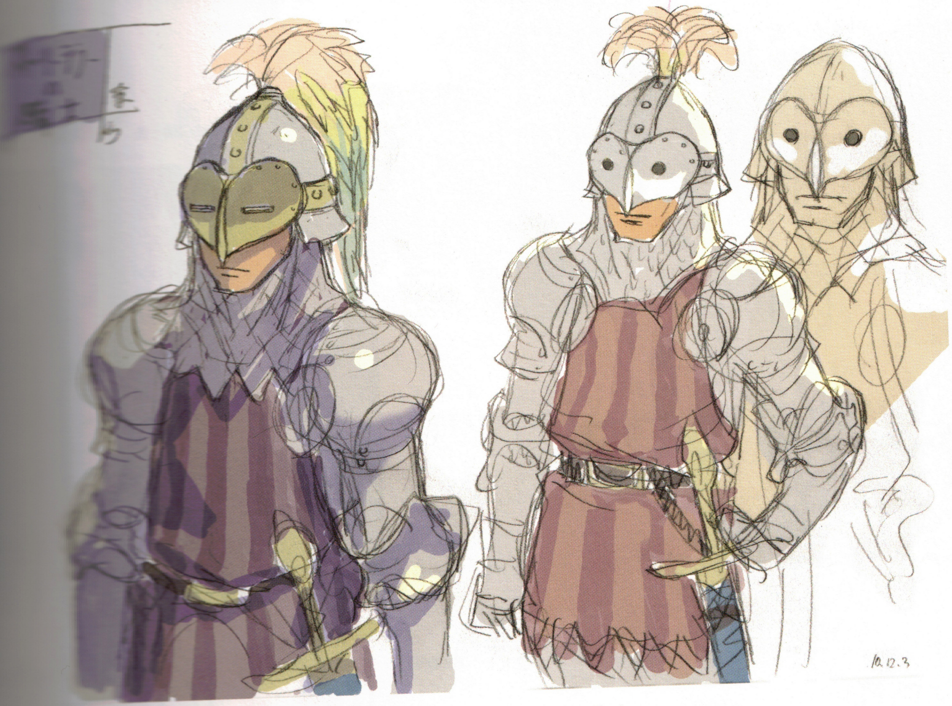


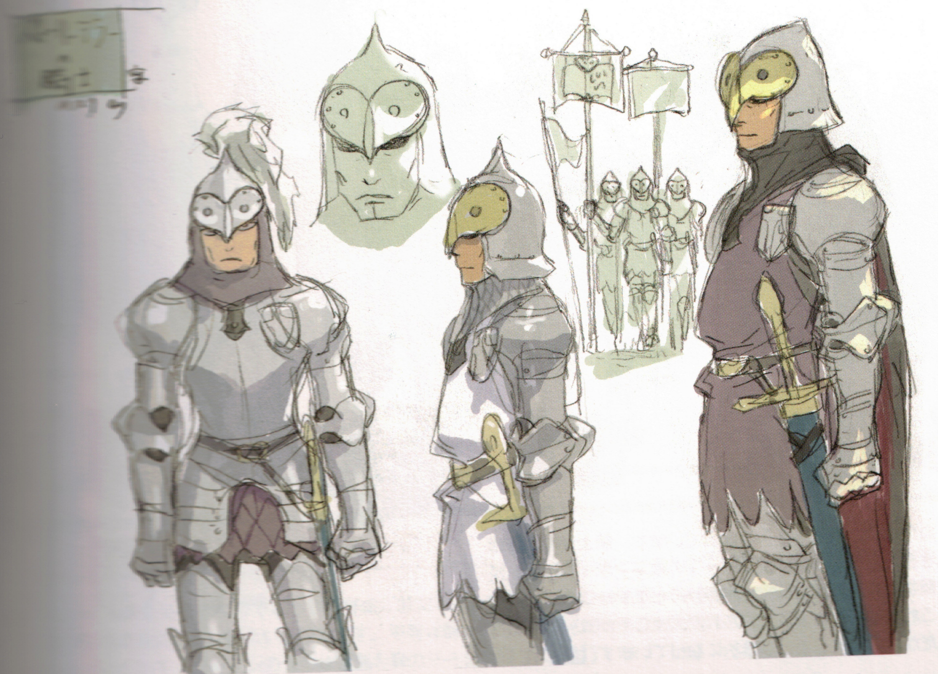
COMMENT

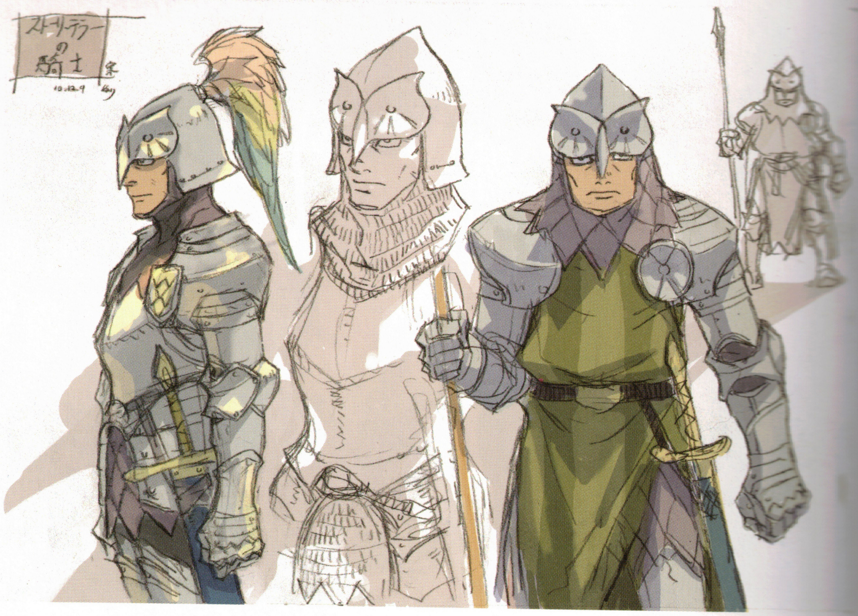
フクロウ騎士としてのマンガ的記号を押さえつつベーシックな騎士としてのピシっとした佇まいも併せ持つバランスを目指しました。目元が見えるか見えないかがポイントです。ホントはモデルで太い兵士とか体型のバリエーションをもっと出したかったのですが自警団で少し補完できたので良かったです。【塗】

■ストーリーテラーの騎士　デザイン案

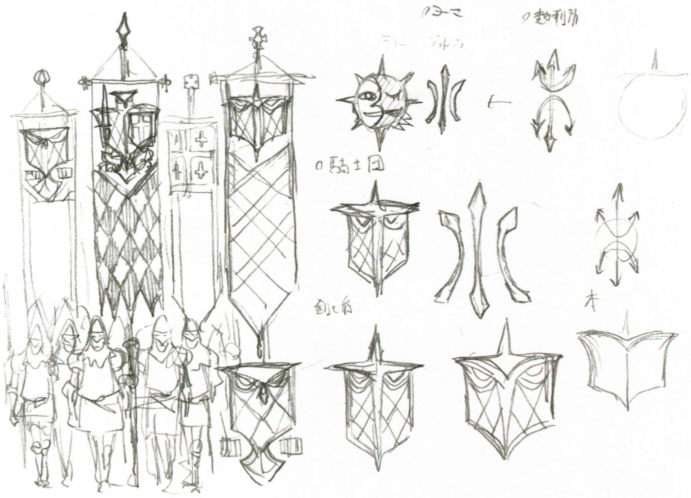


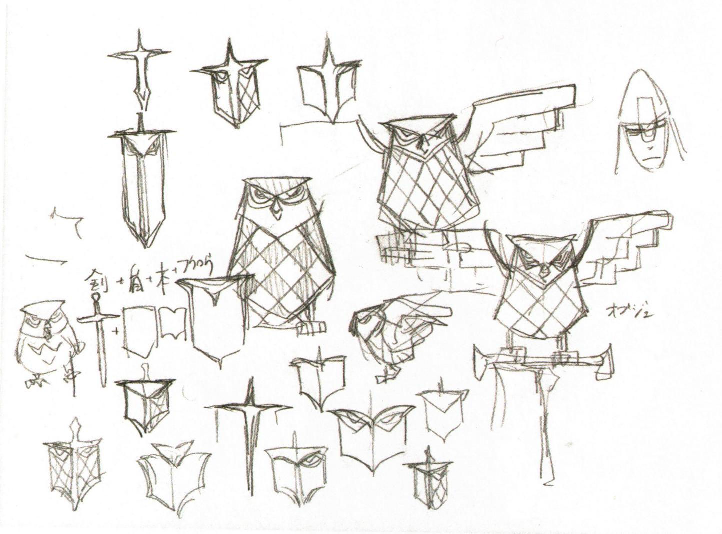

10.12.3

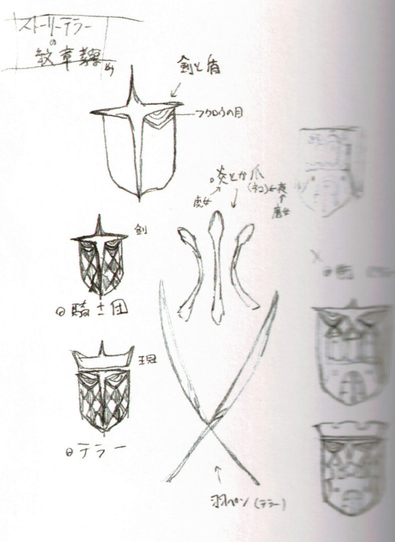




■ストーリーテラーの紋章　デザイン案

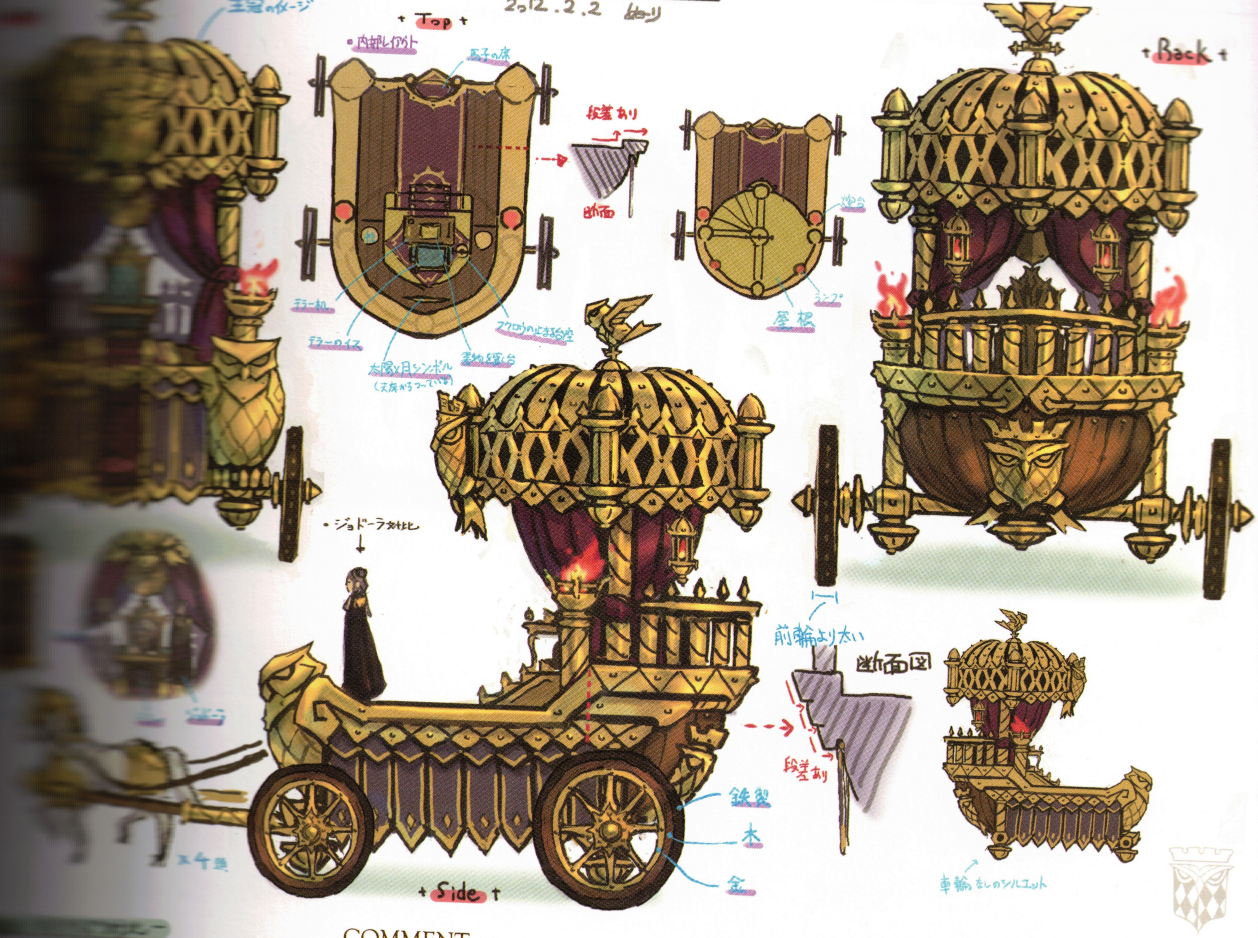






COMMENT

ストーリーテラーの紋章はフクロウと本、羽をモチーフにしています。騎士団の紋章はその派生で本部分を剣と盾に置き換えたデザインです。ヨーマの紋章デザインは火と爪（ベーゼラと黒猫）がモチーフで裁判所の炎と鍬（火刑と魔女狩り）とモチーフのデザインと意匠をわざと似せています。これは裁判所で火刑に処された人々こそがヨーマである



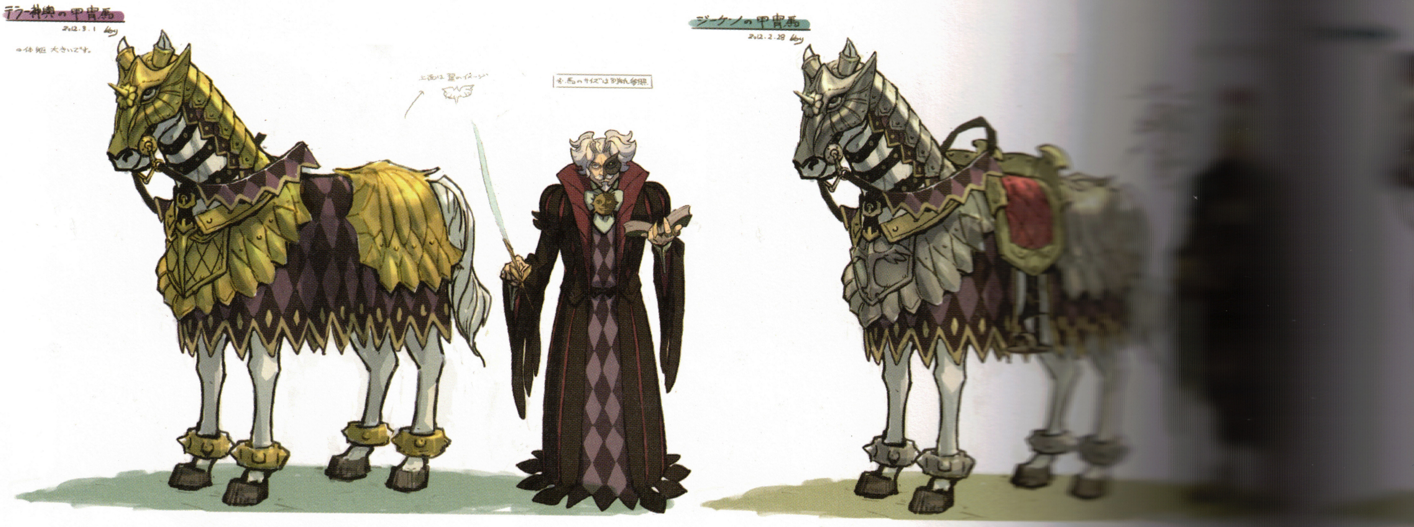
COMMENT

支配者、王としてのストーリーテラーを体現すべくデザインしました。バイキング船を思わせるシルエットをベースにフクロウ意匠を前面に押し出しつつ、ヨーマの意匠(眼)も隠し要素として入れこんでいます。【塗】

…とも言える存在なのでこちらも詳細に設定しました。ジーケンはエリートの軍馬で白馬。ストーリーテ…特に大きい馬という設定です。甲冑は騎士のものと同じラインでデザインしました。お尻の甲冑は…なっていて、ジーケンのものは自身の胸のマークと同じになっています。【塗】

ストーリーテラーの行進

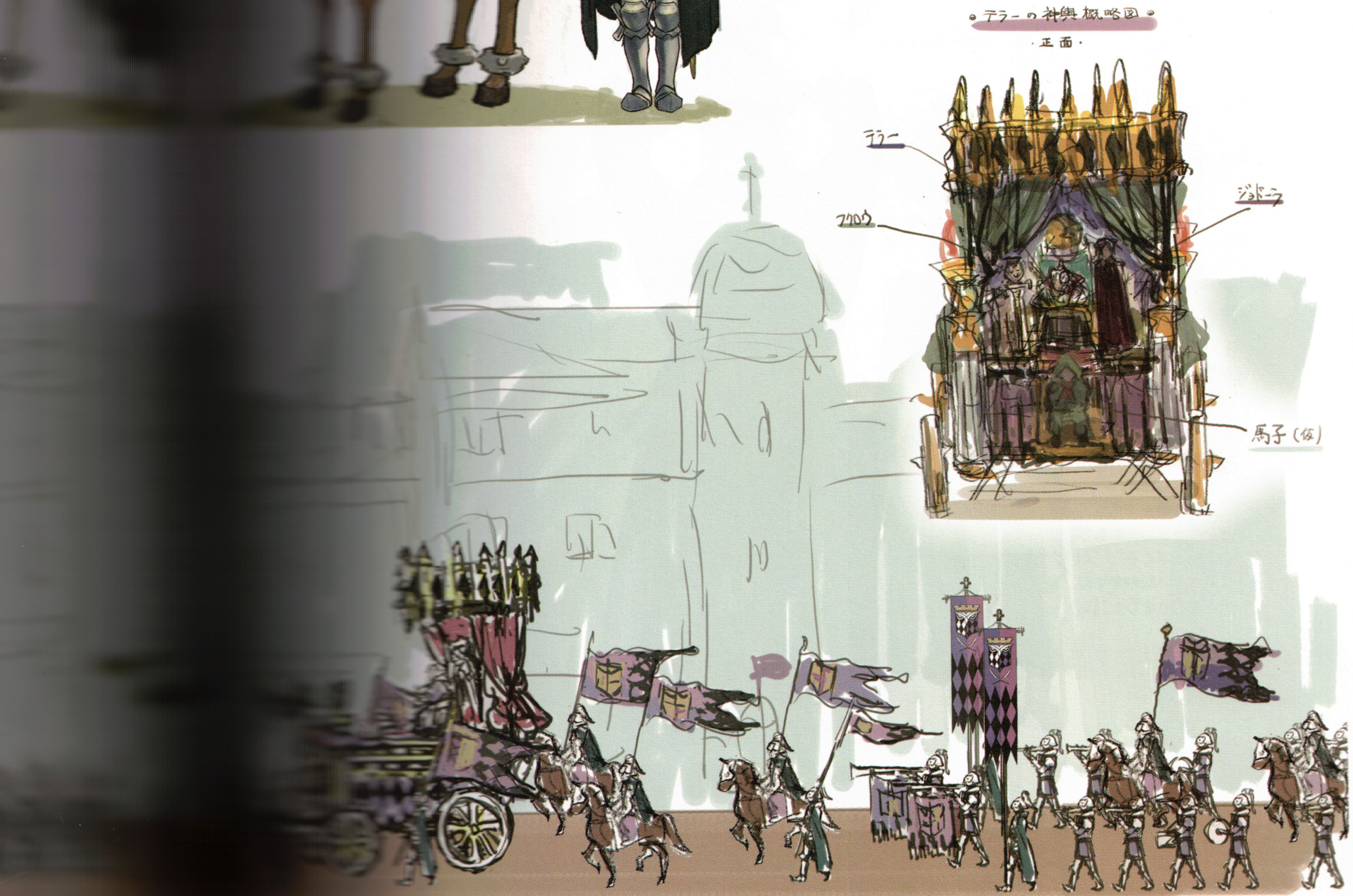
ラビリンスシティで重要な役割を果たす《ストーリーテラー
《物語の紙片》が人々の目に触れることで、ラビリンスシティ

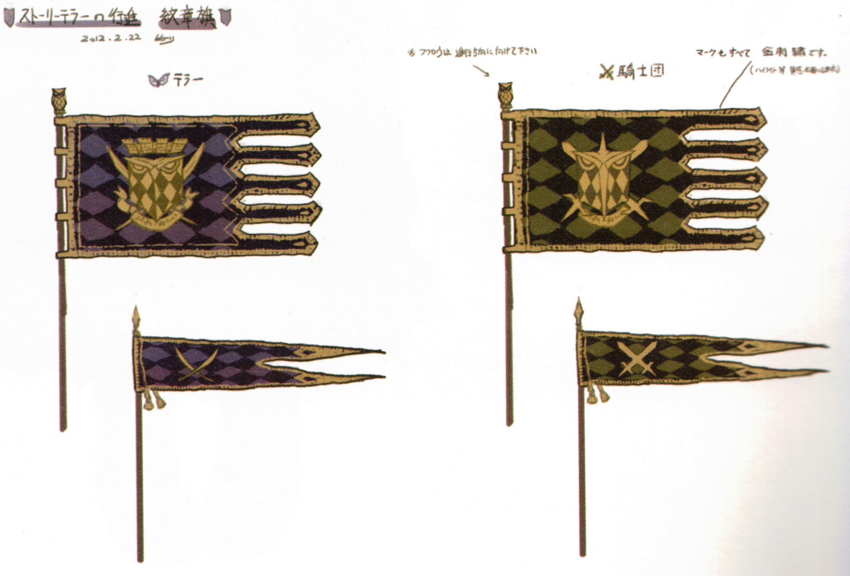


■ストーリーテラーの行進隊列図（下図）

COMMENT

物語の重要なシーンなので色々な角度で絵になるように隊列を詳細に設定しました。アニメでは残念ながら映りませんでしたが隊後方には楽団騎士がいてストーリーテラー行進曲を演奏しているという設定です。【塗】





旗デザイン

モチーフに騎士団は現在
ァーミーカラーのグ
は剣の象徴でもある
しています。【塗】

CHARACTER

ナゾミ・ステリア

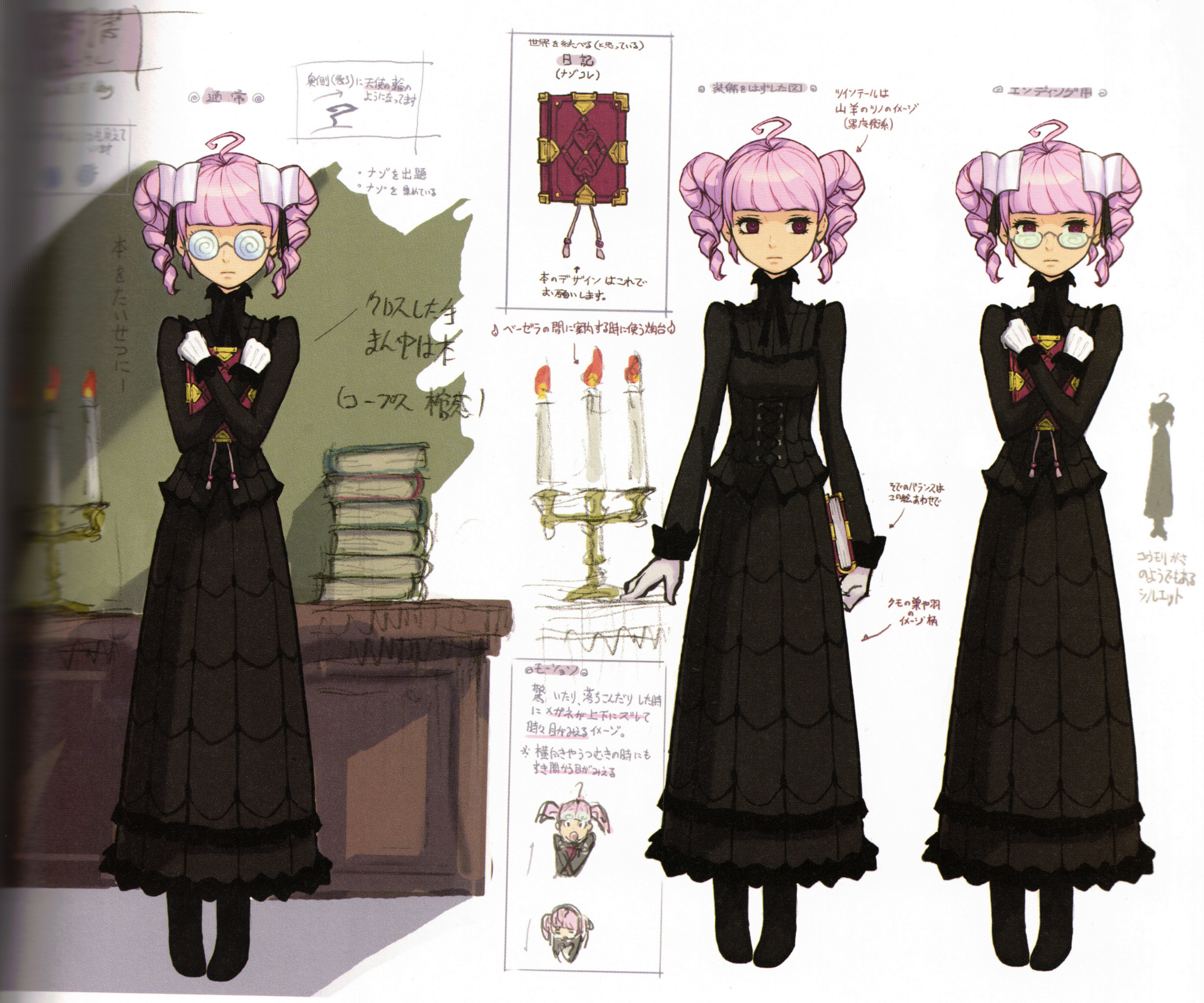
大図書館の司書であり、同時に館長を務める女性。図書館内の蔵書だけでなく、ナゾの管理、保管も行っている。素顔を大きな眼鏡で隠している。

「狂気に満ちた《試練》の中で・・・朽ち果てなさいませ!!」

COMMENT

『レイトン教授』パートの登場人物ということもあって、ぼく自身は、彼女のデザインには関わっていなかったりします。開発終盤まで名前が決まっておらず、ある日カプコンの若手企画マンが命名。いちおうぼくも“ナゾモワゼル”という案を考えていたのですが、口に出すことなく引っこめました。【巧】

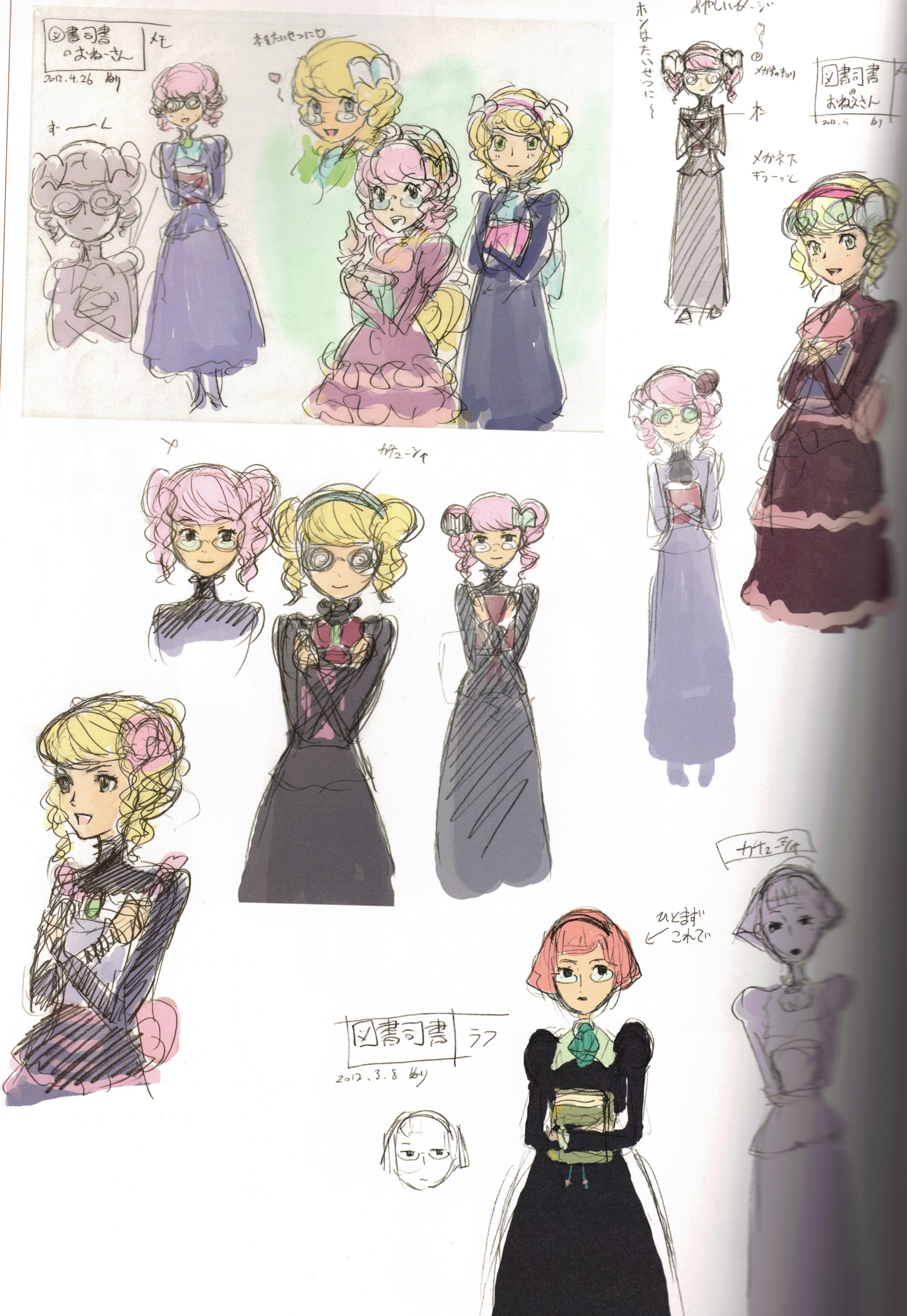
ゾミ 設定

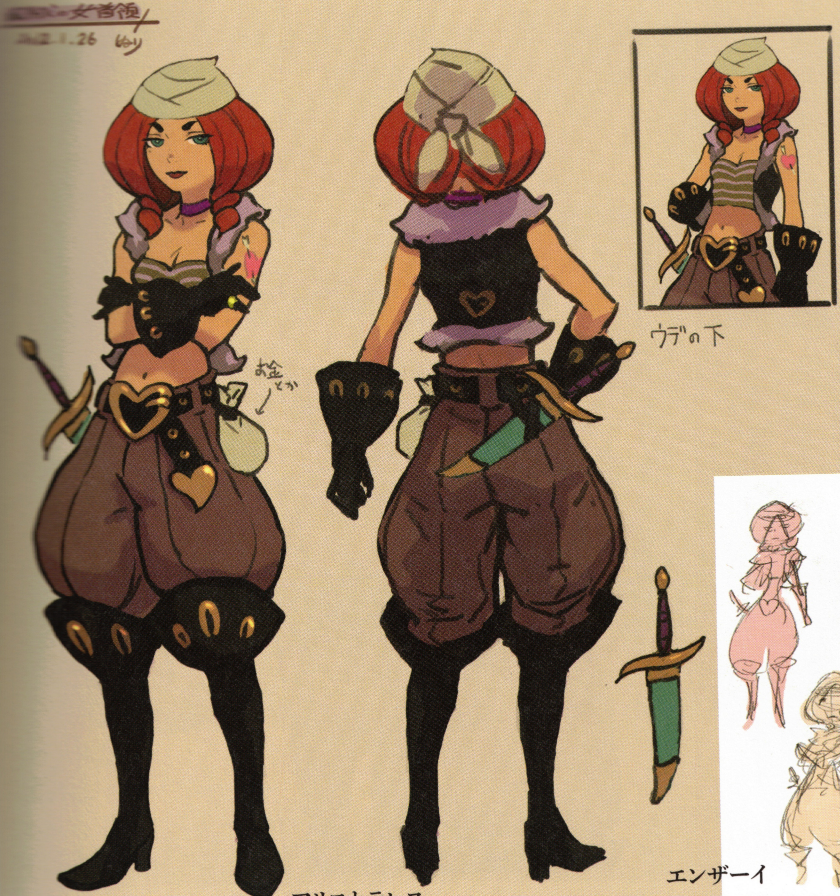


COMMENT

図書館の主ナゾミはネーミングも含め好き勝手にやってしまったキャラクターです。ナゾを収集管理する役という事だったので何度も会いたくなるようなキャラになればと、ラビリンスシティの住人の中でも少し浮く濃い目のデザインにしました。テーマは「魔女」からの強引な連想でズバリ「魔女っコ」！　さらにベーゼラ研究家でベーゼラの間にロウソクを持って案内するという事で、衣装は蜘蛛の巣模様、髪型のツインテールも山羊のシルエット、目も赤くし悪魔や黒魔術のイメージでまとめました。そして美人なのに本人は目を見せたくない！　というトコロが何よりも重要なポイントです。一番最初に描いていた地味目の図書司書ラフ案の次に急に方向転換したので、レベルファイブの方はさぞ驚かれた事と思います。受け入れて下さってありがとうございました！【塗】

■ナゾミ　デザイン案


図書司書のおねーさん
メモ
2012.4.26
本をたいせつに♡
ずーん
あやしいイメージ
ホンはたいせつに〜
メガネのまわり
本
図書司書のおねえさん
メガネ
ギラーッと
カチューシャ
カチューシャ
ひとまずこれで
図書司書
ラフ
2012.3.8



COMMENT

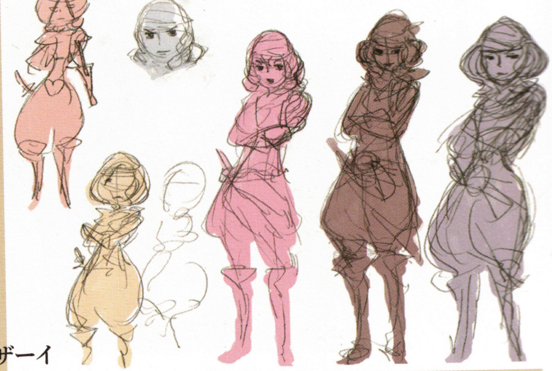
このあたりのキャラクターは"町"専用のため、レベルファイブさん主導でデザインされて、ぼくはデザイン作業には基本的に関わっていません。ただ、ラブレについては、成歩堂やルークに重要な影響を与えるキャラクターだったので、酒場のシナリオと演出を全面的に担当させていただきました。【巧】

ラブレ

COMMENT

通称サソリ団親方。そのままハートと蠍がモチーフ。蠍のしっぽをハートに重ね、頭のカタチもハートを逆さまにしたシルエットになっています。特に具体的なオーダーも無かったので好きな要素とシルエットだけでデザインした事もありお気に入りですね。【塗】

■ラブレ　デザイン案



アリスとテレス

COMMENT

最初に燃やされる2人組ですね。特にオーダーはありませんでしたので今作住人のデフォルメラインにそって、シルエット重視で愛すべきゴロツキになるようにデザインしました。テレスの目のクマドリが堕落の数字「6」なのがポイントです。うらぶれエリア通称サソリ団は最初から4人の設定だったわけではなく、最初はこの2人だけがコンビで登場予定で後にラブレとエンザーイが追加され現在の構成となりました。【塗】

エンザーイ

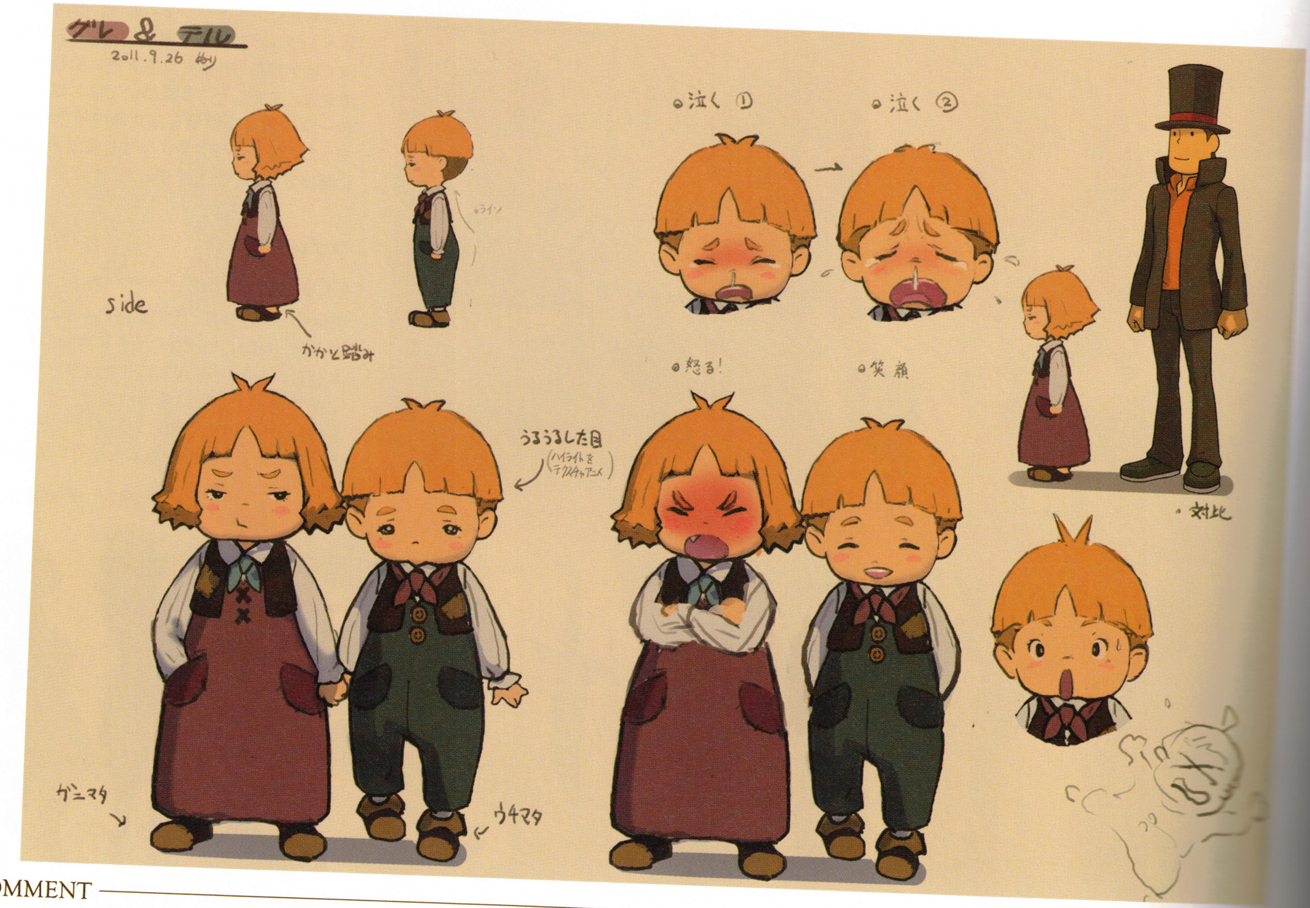
COMMENT

アリスとテレスが「細い」と「丸っこい」。とくれば「大きくてゴツイ」でしょうとこのデザインが採用になりました。彫刻が得意という設定はデザイン時には無かったのですが、エンディングで活かさせていただきました。4人集まると凸凹でいい感じのバランスになったのではと思います。【塗】

ラビリンスシティの住人たち

ラビリンスシティの《物語》を彩る個性豊かな住人たち。『レイトン教授』と『逆転裁判』、両方の世界に馴染ませるため綿密な調整が行われている。

■グレとテル　設定



COMMENT

双子のグレとテル。少し懐かしさを感じるファンシーなデザインと表情を提案しました。双子なので基本的な部分は同じにしながら、動きや表情を含めた細部の記号[illegible]なるようにデザインしています。グレはテルをポカッ！　とやりつつも実はお姉さんとしていつもテルを気遣っていて手を握ってあげているイメージです。【塗】

■ラビリンスシティ住人　デザイン案

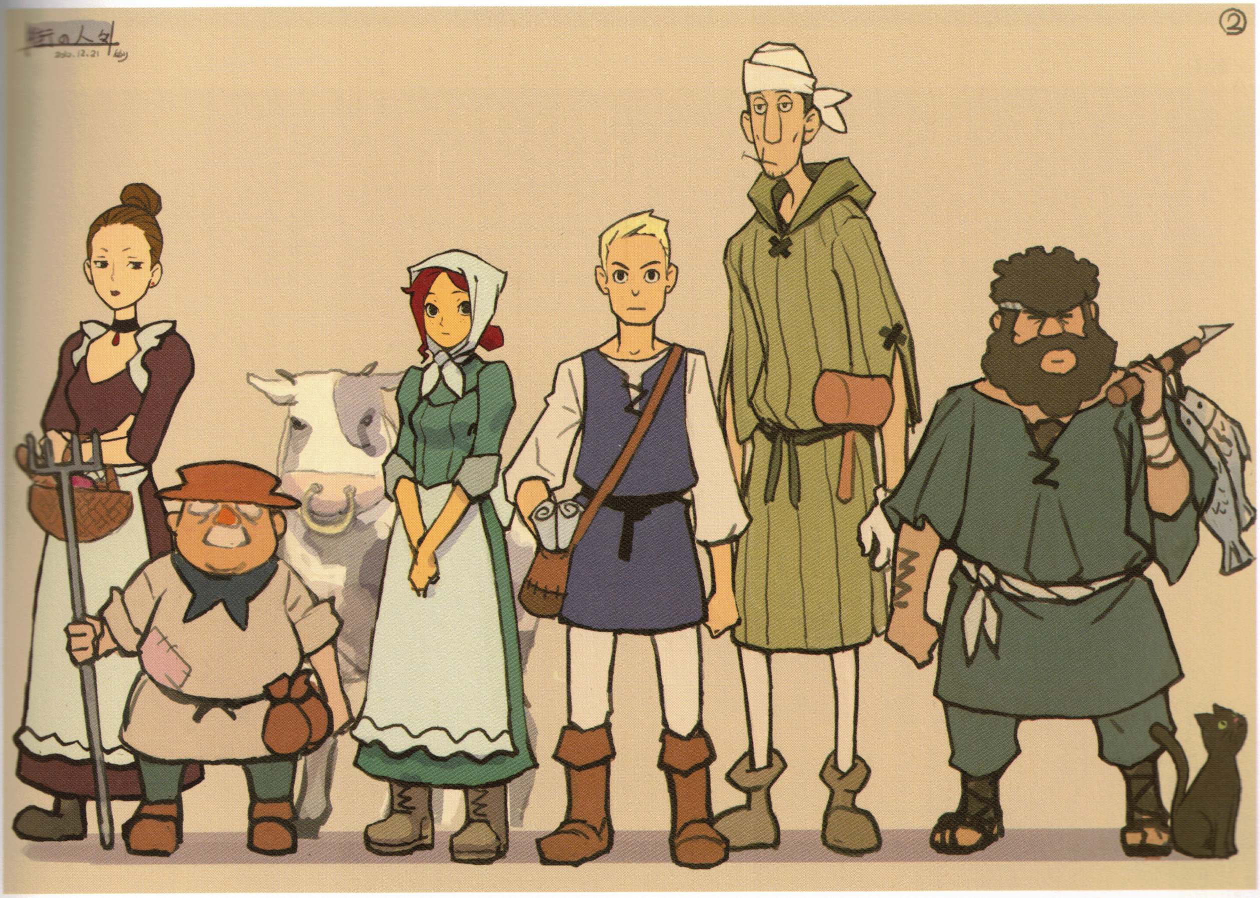
■ピーター

■ジェヌヴィエーヌ

デザイン案①

COMMENT

この世界の住人デザインのタッチやデフォルメバランスの方向性を決めるにあたり出来るだけ色々な体型、年齢、中世らしい職業のキャラを描いて、レベルファイブさんと社内にプレゼンしたときの一枚です。これはまだ従来の『逆転裁判』寄りの、ちょっと生っぽさを残したデフォルメのバージョンですね。【塗】

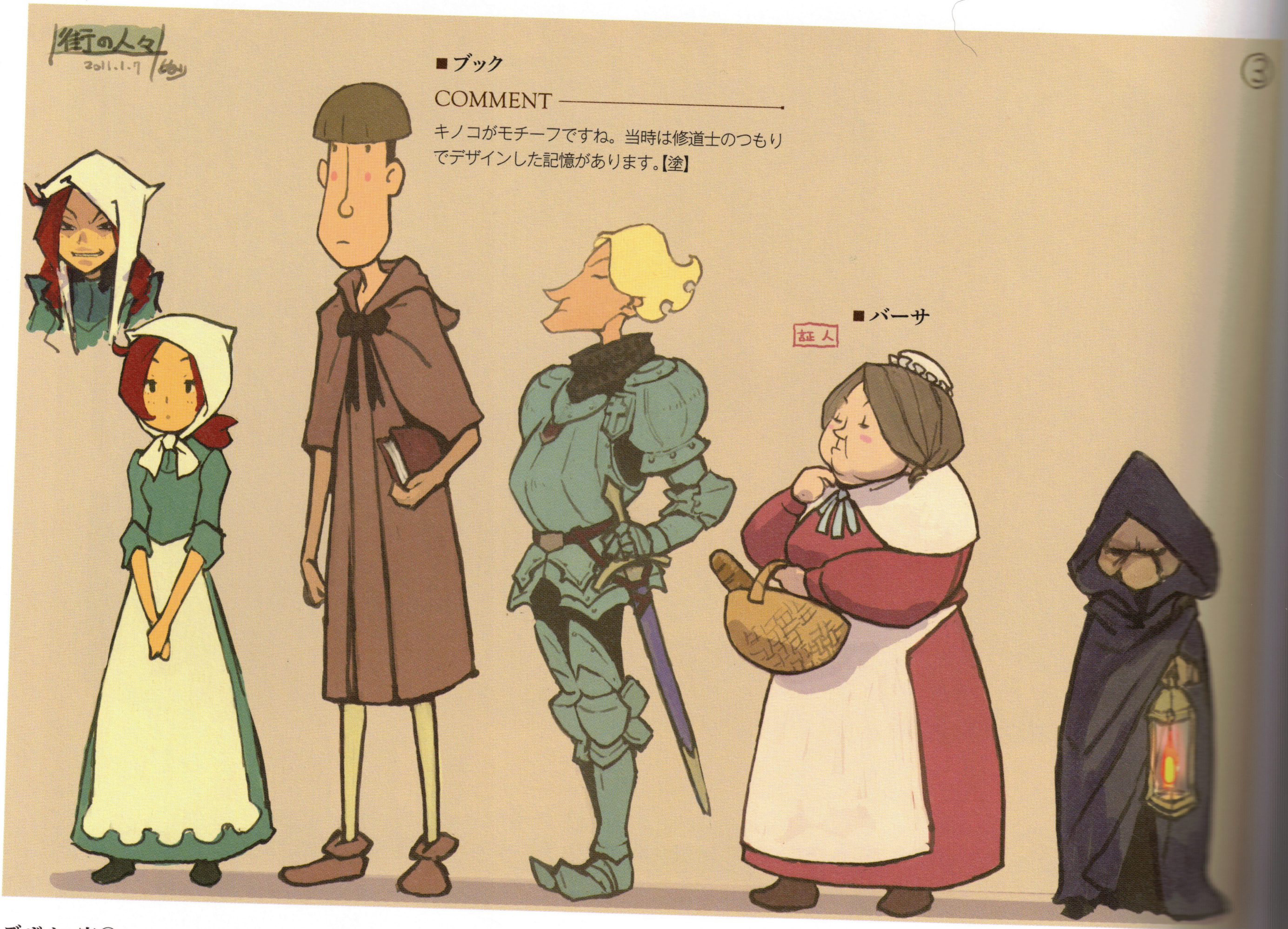


デザイン案②

COMMENT

デフォルメパターンプレゼン用その②。①のものより生っぽさを抑えてより記号的に情報を整理したものです。最終的にはこの後もっと『レイトン教授』シリーズ寄りの、シルエット重視で記号化を進めて描いた③～⑥案(P.138-139)が決定稿になりました。緑の服の女の子と、①真ん中のバーサ原案が次項③のそれぞれと同一デザインなので、デフォルメの差を見ていただくとわかりやすいかと思います。【塗】

デザイン案③



■ブック

COMMENT

キノコがモチーフですね。当時は修道士のつもりでデザインした記憶があります。【塗】

デザイン案④

■ハナーガ

COMMENT

細長いシルエットの骨構成のキャラクター素体としてデザインしています。ブックと同じ細長い構成なのですが、キャラクター的には同じ素体でもこれだけ差が出せますよという意図を込めています(3Dポリゴン制作の効率を考慮する必要があるため)。【塗】

■ムグムグ

COMMENT

聖職者のイメージでデザインしています。実はデザイン的にはカイックと対になる要素で構成しています。こういうシンプルなキャラクターは描いていて楽しいですね。【塗】

■メルン

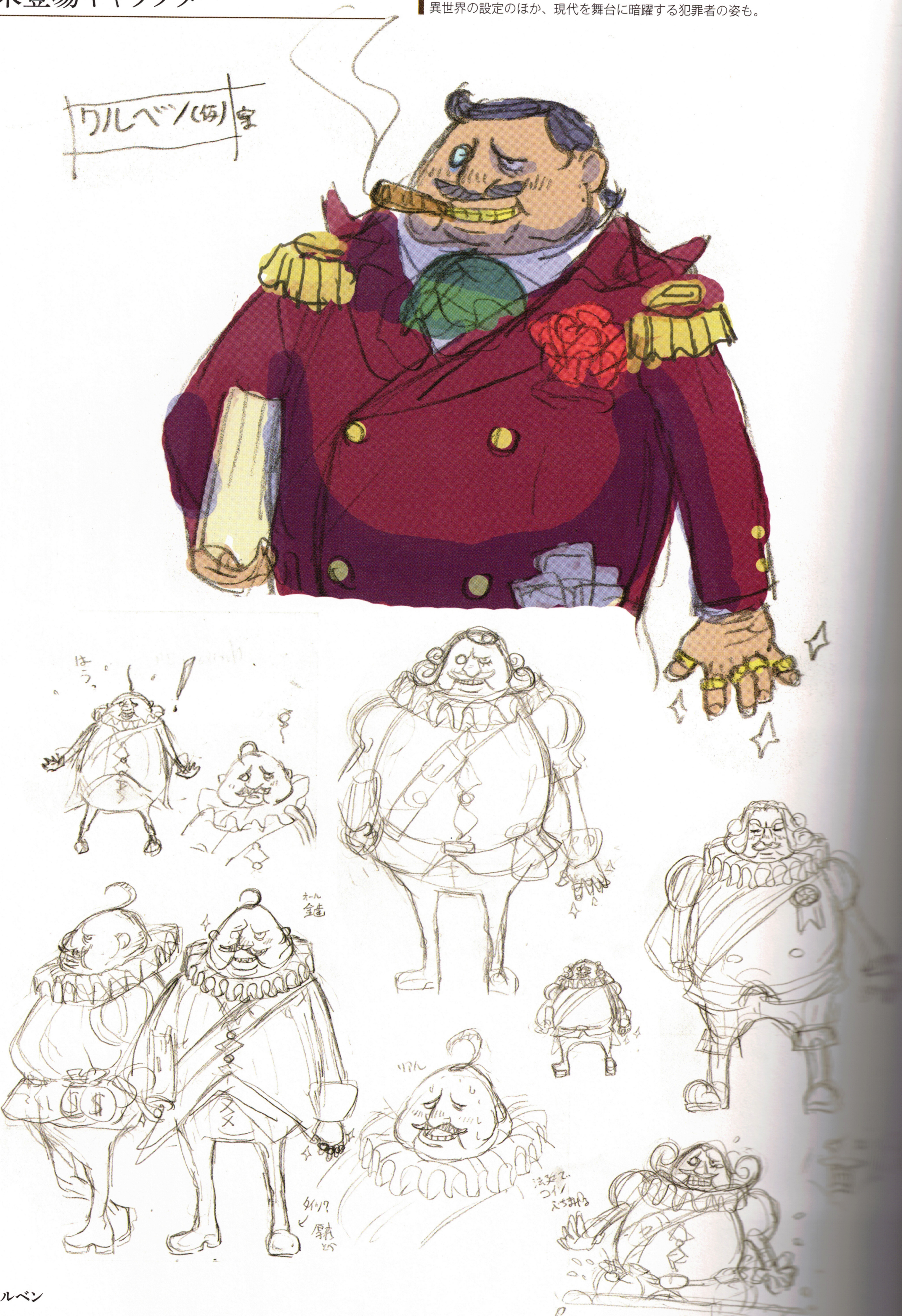
COMMENT

中世ならではの職業なので忘れないように入れこみました。【塗】

ーザイン案⑥

未登場キャラクター

開発段階でお蔵入りとなったキャラクターたちを一挙に紹介！
異世界の設定のほか、現代を舞台に暗躍する犯罪者の姿も。



ワルベン

COMMENT

最初期に設定されていたキャラクターです。同じく初期ジーケンとワルベンでやらせ裁判を行いどんどん

グリム兄弟

COMMENT

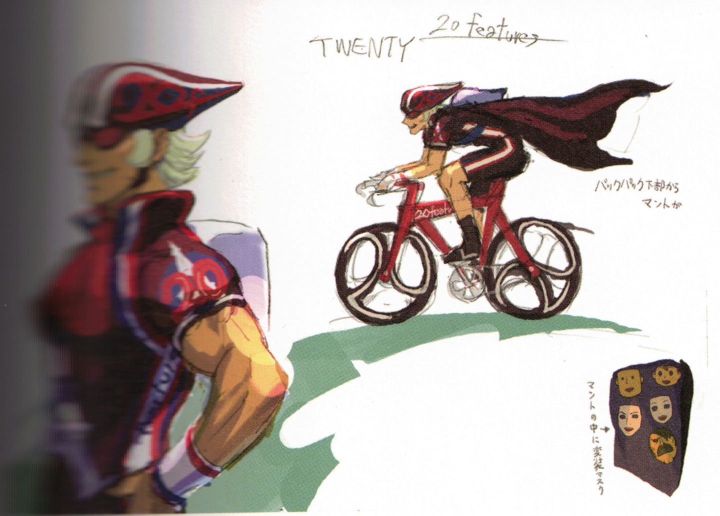
童話を舞台にしようという流れの中で、メインの話や世界観はグリム童話をモチーフにしてはどうかという時期のものです。これはその議題のミーティング開始の1時間位前に急遽発注されてなんとか描いたのですが、そのミーティングでその話自体（グリム童話モチーフ）が無くなったというちょっと悲しい思い出の一枚。【塗】

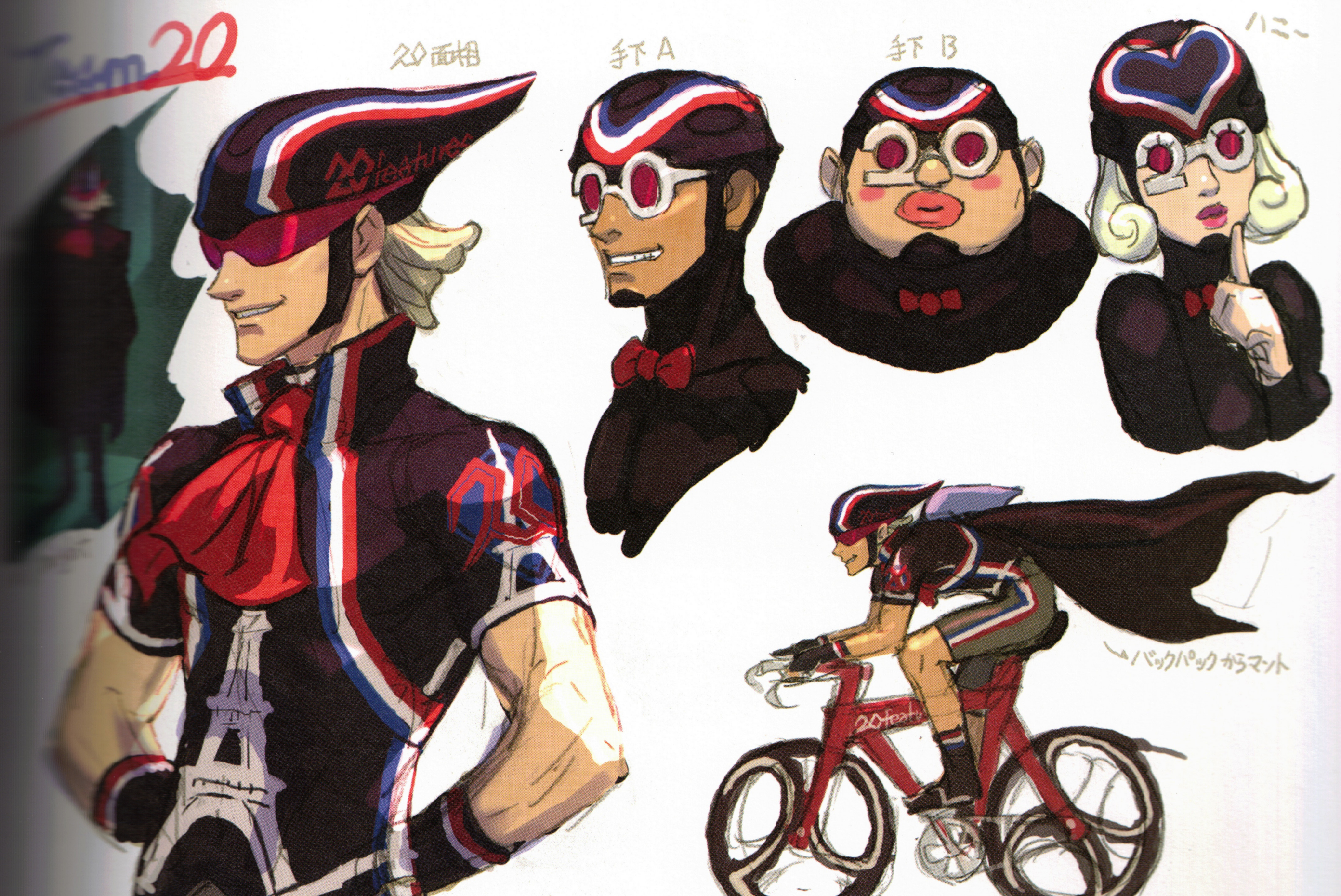
…全てワルベ…
…していたキャ…

怪人20面相

COMMENT

この一連の絵から今作の仕事がはじまった、ある意味思い出の連作です。「レベルファイブさんに絵を持っていきたいから20面相のデザイン案を
ダーでした。実はこのときまだ巧ディレクターもチームに入っていなかったりで何も決まってない状態でしたが、なぜかいきなりラスボスで
情報だけでのオーダーでした。僕自身なにもわかっていなかったのでとにかく思いつくまま描いていますね。


TWENTY
20 features
バックパック下部から
マントか
マントの中に変装マスク


Team 20
20面相
手下A
手下B
ハニー
バックパックからマント
day time

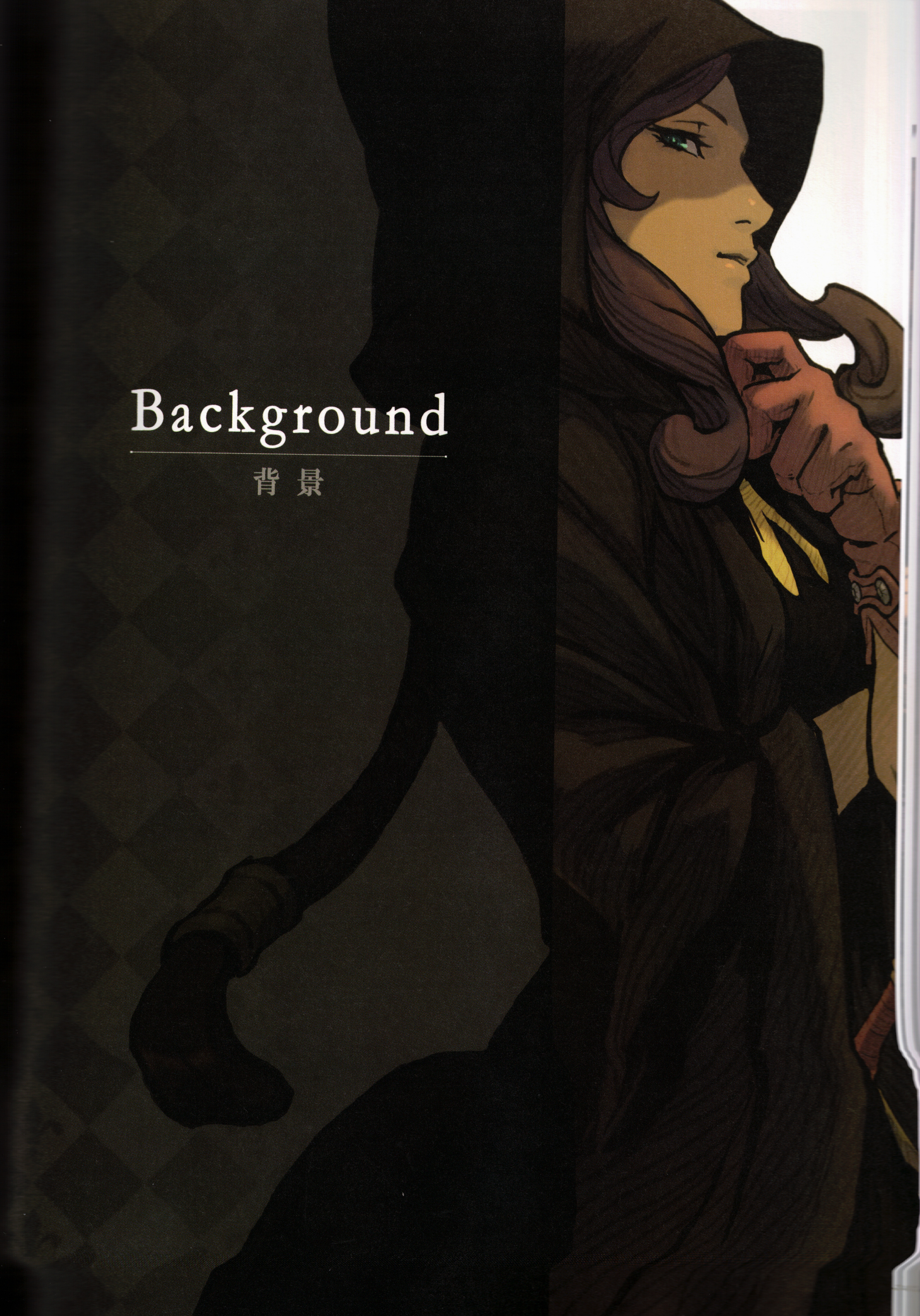
■ミツルギ&ヤハリ　デザイン案

COMMENT

一時期はミツルギもラビリンスシティに召喚されていてライバル検事としてこっそり登場する…という案の時期が一瞬だけありました。そしてヤハリも何故か普通にラビリンスシティにいるという…ときの絵です。ミツルギは元のままの衣装で馴染んでるというのも面白かっただろうな～と思います。【塗】

Background

背景



イギリス編

背景メイン宮武(カプコン)をはじめとするスタッフ渾身の設定画。美しい街並
は、一枚一枚丁寧に描かれた原画を、ポリゴンモデルとして作り起こされてい

公園・事故現場

ブリッジ・トンネル内

タワーブリッジ

テムズ川のほとり

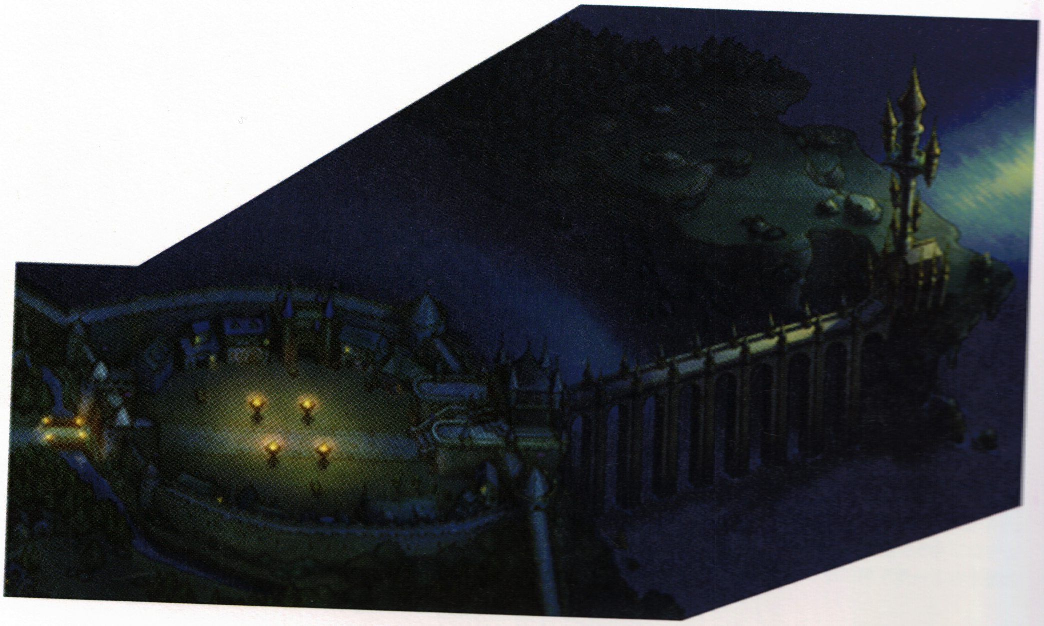
夜のシーンのみなので単調な暗い画面にならないように、絵画的
ライティングで夜景画としての表情変化をつけています。【塗】

イギリス裁判所控え室

イギリス裁判所

その後に訪れることになる中世の
イギリス裁判所は夕暮れ時の美しいライティ
感も演出しています。(※掲載原画はライティ

こうして見ると実はあまり広くないラビリンスシティですが、元は貧しい村ですし、現ラビリンスシティの城壁と大図書館はそれ以前からある古代遺跡(鐘の遺跡)を利用し増築しているという設定です。大図書館の後方に見えるのもその時代の水道橋跡ですね。【塗】



ラビリンスシティ 市街地と大図書館編

大図書館前

大図書館内部

特別閲覧室

図書館の地下

図書館という事で本のシルエットになっています。さらに真ん中を境に、向かって左が太陽の塔(昼)、右の塔が月の塔(夜)で、右(東)から太陽が登ると塔の左側に太陽の光があたり、ストーリーテラーとラビリンスシティの2面性を表すストーリーテラーの紋章デザインとリンクさせています。【塗】

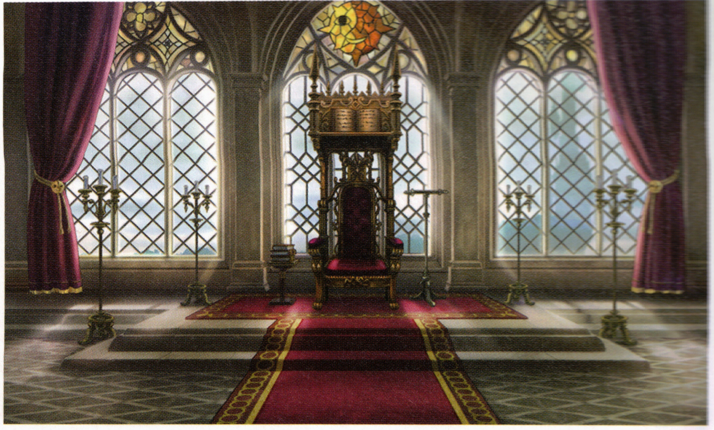
錬金術師の家

執事室

錬金術師の部屋

事件現場なので要素がてんこ盛りで…
陣のモチーフは良くみていただく…
わたものにな…ています。…

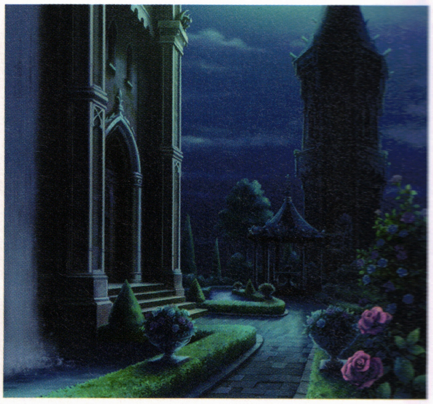
士の駐屯地



謁見の間

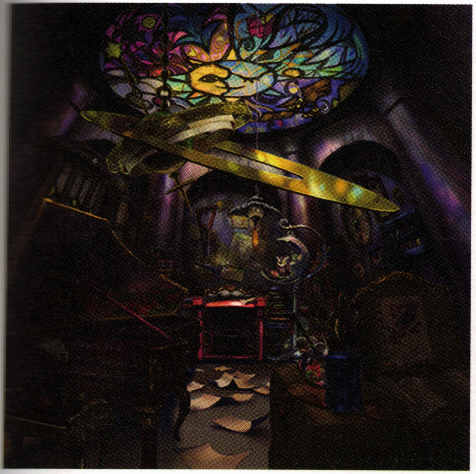
謁見の間前

塔・最下部



屋上庭園

子供部屋



創造主の部屋

創造主の部屋（ナゾトキ後）

ストーリーテラーのプライベートな空間ですね。とにかく様々なモノに囲まれた部屋にして創造主ストーリーテラーの博学多才ぶりを演出したかったので、ひたすらモノの密度と情報量をギュウギュウに上げて欲しいとお願いしました。魔法石デザイン担当井内（カプコン）こだわりの宝石（魔法石？）コレクションに仮面コレクション…。奥の壁をよくみると大図書館の建築設計図。描きかけの絵。ステンドグラスから注ぐ不思議な光。フクロウポテラくんのベッドもきちんとあります。そしてときにはチェンバロを弾きマホーネに思いを馳せこの部屋で孤独の時間を過ごすストーリーテラーの姿を想像していただければと…。手前の椅子に座っているのはマホーネが子供の頃遊んでいた人形という設定ですね。【塗】

BACK-GROUND

ラビリンスシティ 魔女裁判編

裁判所前

裁判所控え室

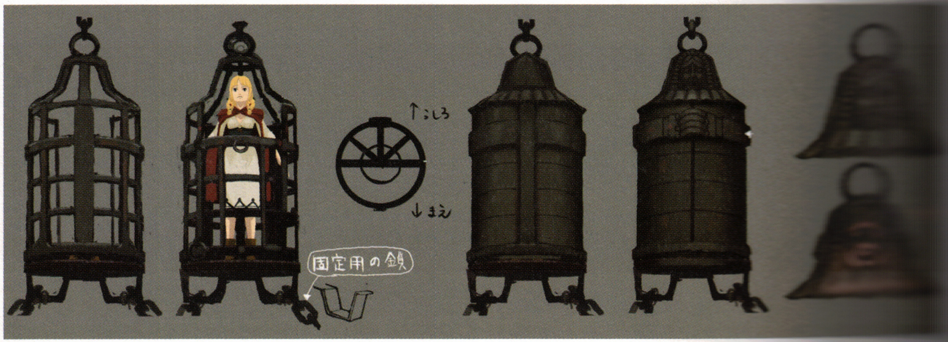
弁護士席

裁判長席

被告席

火刑大法廷の間

巧さんからの従来の『逆転裁判』シリーズの裁判所よりも傍聴人達が近く怒声が飛び交うイメージ。という[illegible]け、魔女裁判という響きから連想するアンダーグラウンド感を、そのちょっと湿気を感じる空気感と[illegible]マにデザインを積み上げています。ゲーム中の3Dの表現と相まって独特で異様な雰囲気が出せたの[illegible]【塗】



火刑装置のギミックは今作の見所でもあり、劇中のキモにも関わるので、魔女裁判ならではの[illegible]に見えすぎないように気をつけ、このタイトルならではの表現にこだわりました。檻のデザイン[illegible]をイメージソースにしつつ魔女モチーフにデザインしました。後ろから被さる手のようにロック[illegible]魔女のマントに見立てたシャッターが下り、最後に苦悶の表情をしたレリーフが、処刑される人の[illegible]ラップするカタチで覆い被さるという設定です。これらがボンズさんのアニメで再現された火刑シー[illegible]の仕上がりです。【塗】

…の店

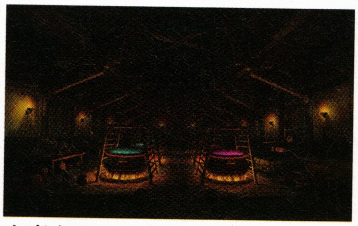
…という事でそのキャラ性を押し出したデザインにしています。…垂れ幕と、同じく蠍をイメージした鎖がポイントですね。蝋燭の…ティングでアングラ感も演出しています。【塗】

魔女の集落・東

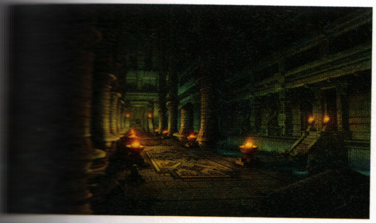
赤い植物の湖

大魔女の部屋

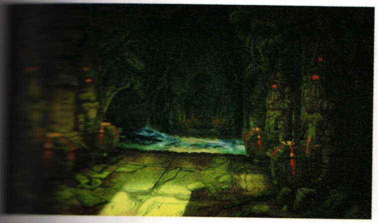
…魔女邸



大魔女邸・工房



…大水路

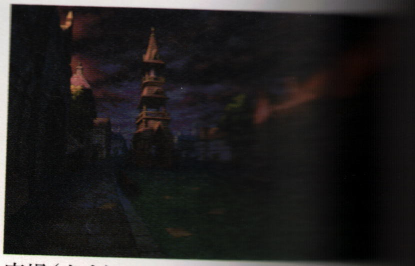


…探索部屋

石碑と祭壇

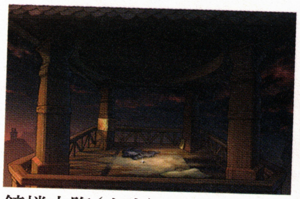
古代遺跡と発掘物の鐘は格子の蛇を意匠として取り入れています。格子蛇はその他にも「魔法杖」、「魔法大全」「ヨーマのローブ」にも取り入れてベーゼラから連なる魔女、魔法、鐘にデザイン面でもリンクさせています。【塗】

北の行進通り

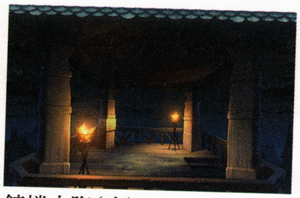


広場(夕方)

裁判広場控え室

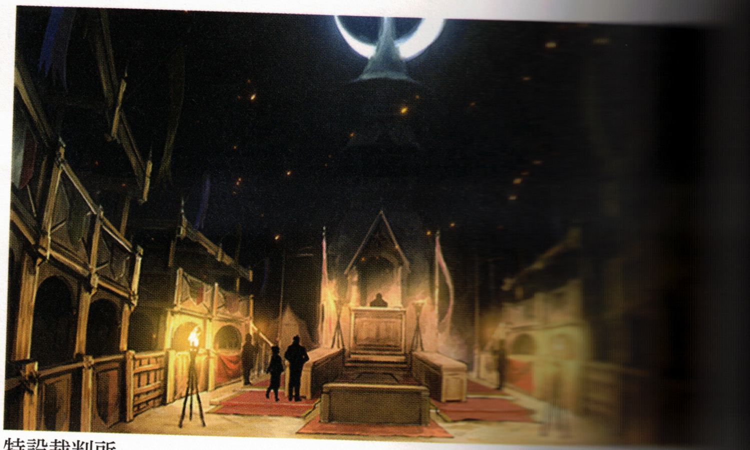


鐘楼中腹(夕方)



鐘楼中腹(夜)

広場の外れ(夜)



特設裁判所

物語最後の舞台であり全ての始まりでも
営したイメージなので粗野な木材の
キャンプファイアーのように激しく
に舞う火の粉、はためく旗、その
徴的で最後の舞台にふさわしいもの

鐘楼

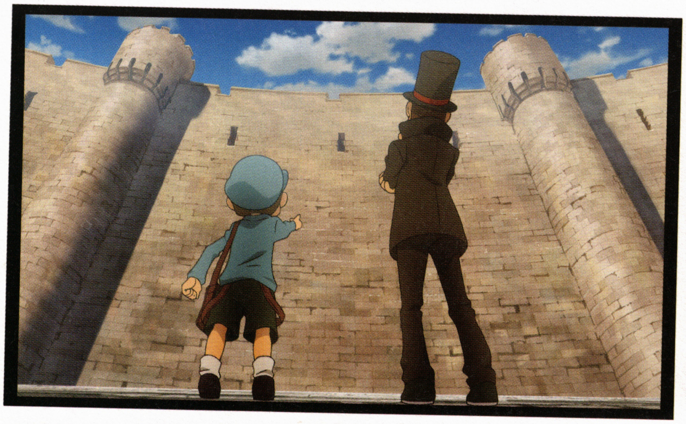
鐘楼の前(ラスト)

Event CG & Others

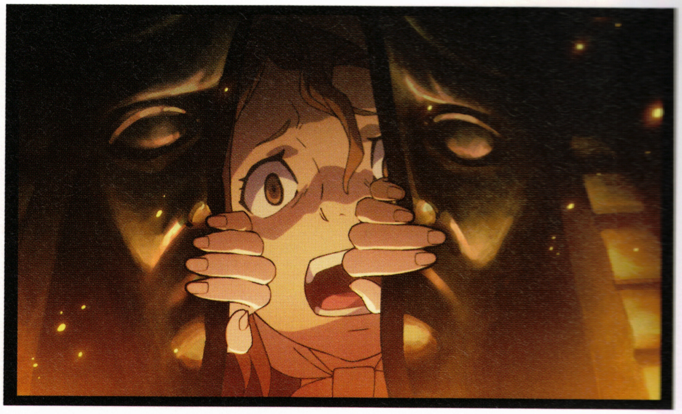
イベントカット・その他

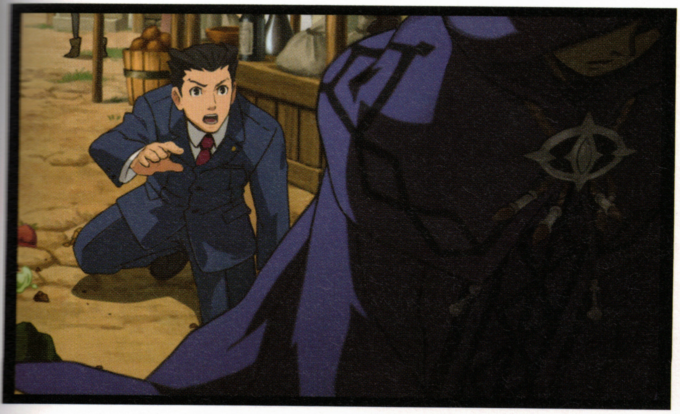
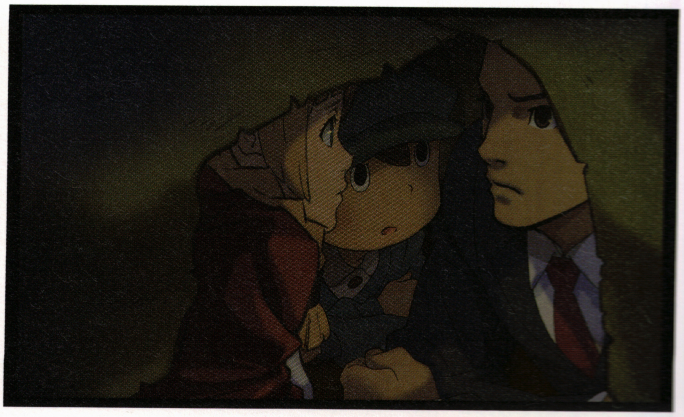
イベントカット&エンディングカット

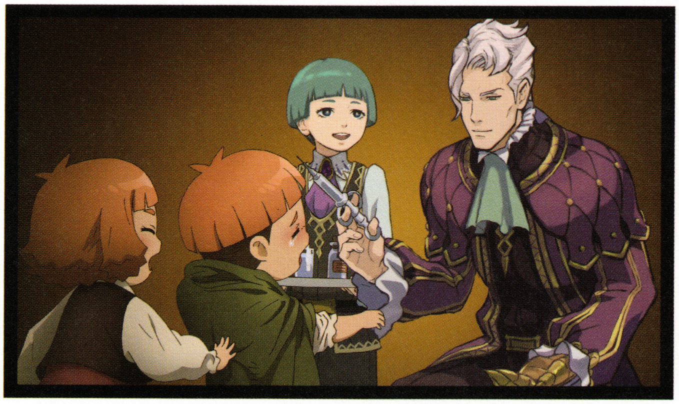
ゲーム中に使用されたイベントカットの中から、選りすぐりを大公
成歩堂たちの辿った物語を、美しいイラストと共に振り返ってみよ



メインビジュアルと同じくラビリンスシティの構造を暗示する位置関係になっています。騎士団を束ねるジーケン、表向きは検察士を率いるが裏でヨーマを束ねるジョドーラ。そしてその全てを司る、ラビリンスシティの創造主ストーリーテラー。それらをストーリーテラーの三叉の塔にオーバーラップさせています。【塗】

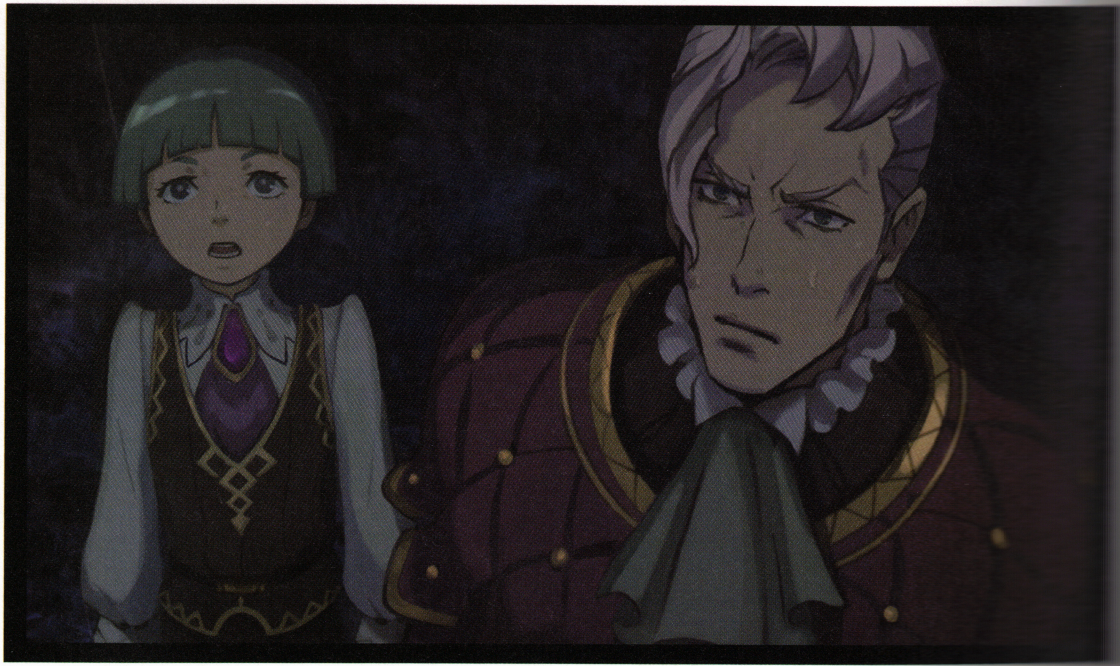


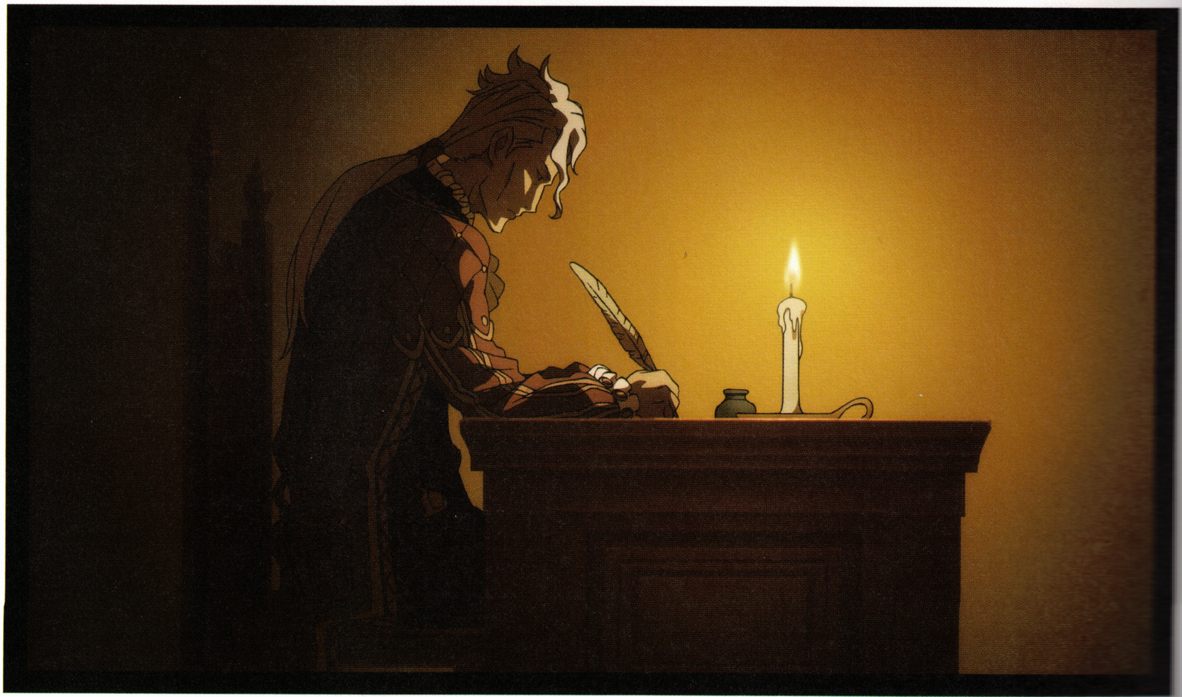


子供達にも慕われている医者ベルデューク博士の図ですね。ベルデュークを見つめるパトラスの表情も幸せそうです。【塗】

パトラスは微妙なニュアンスの表情が多いので難しいです。【塗】



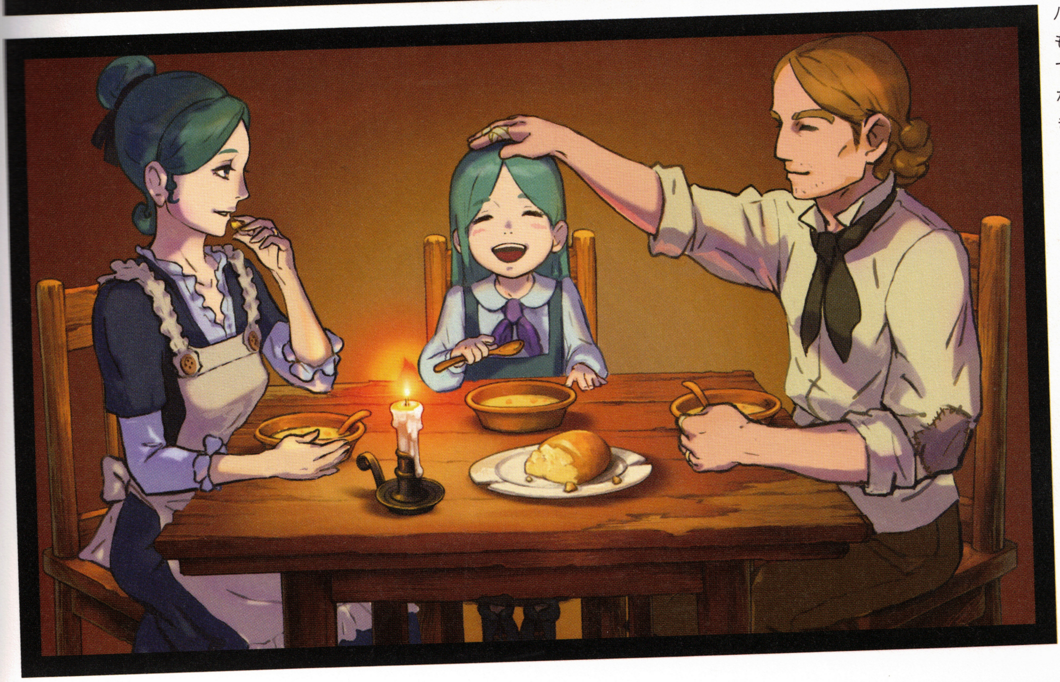
ベルデュークの繊細な狼狽ぶりを記号的な表情にならないように描きました。【塗】



揺らめくローソクの光で、闇の中にシルエットが浮かび上がる…というイメージでお願いしたカットだったのですが、それがなかなか伝わらず、
なんとかこのカタチに落ち着くまで、かなり時間がかかりました。社外のスタッフにイメージを伝える難しさを思い知らされたカット

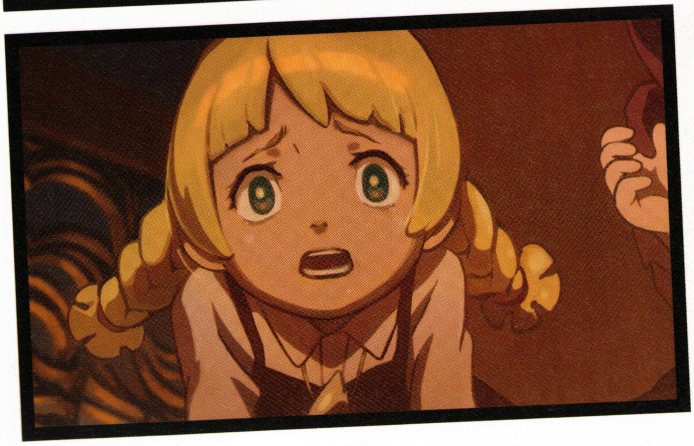
ぎ君の図ですね。パトラスの思いつめた表情がポイントの絵です。【塗】

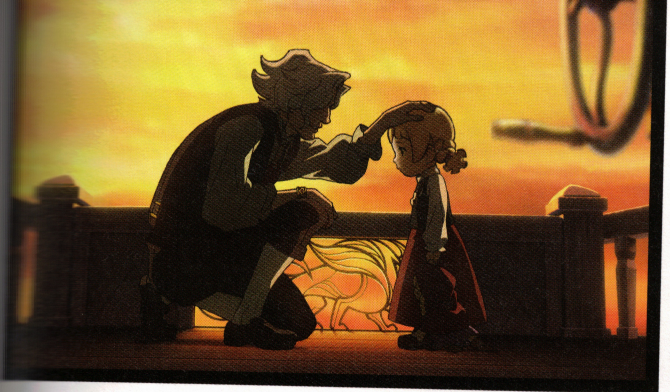
担当山本碧（カプコン）がこだわったパトラスの不安と好奇心と、あったかい気持ちの混ざった絶妙な表情と眼差しが見どころですね。【塗】

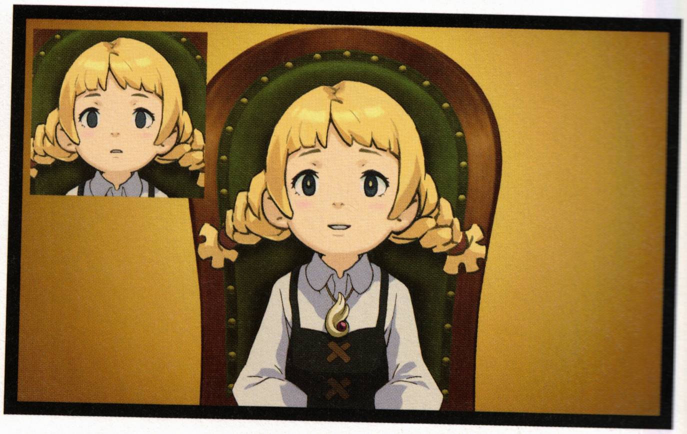
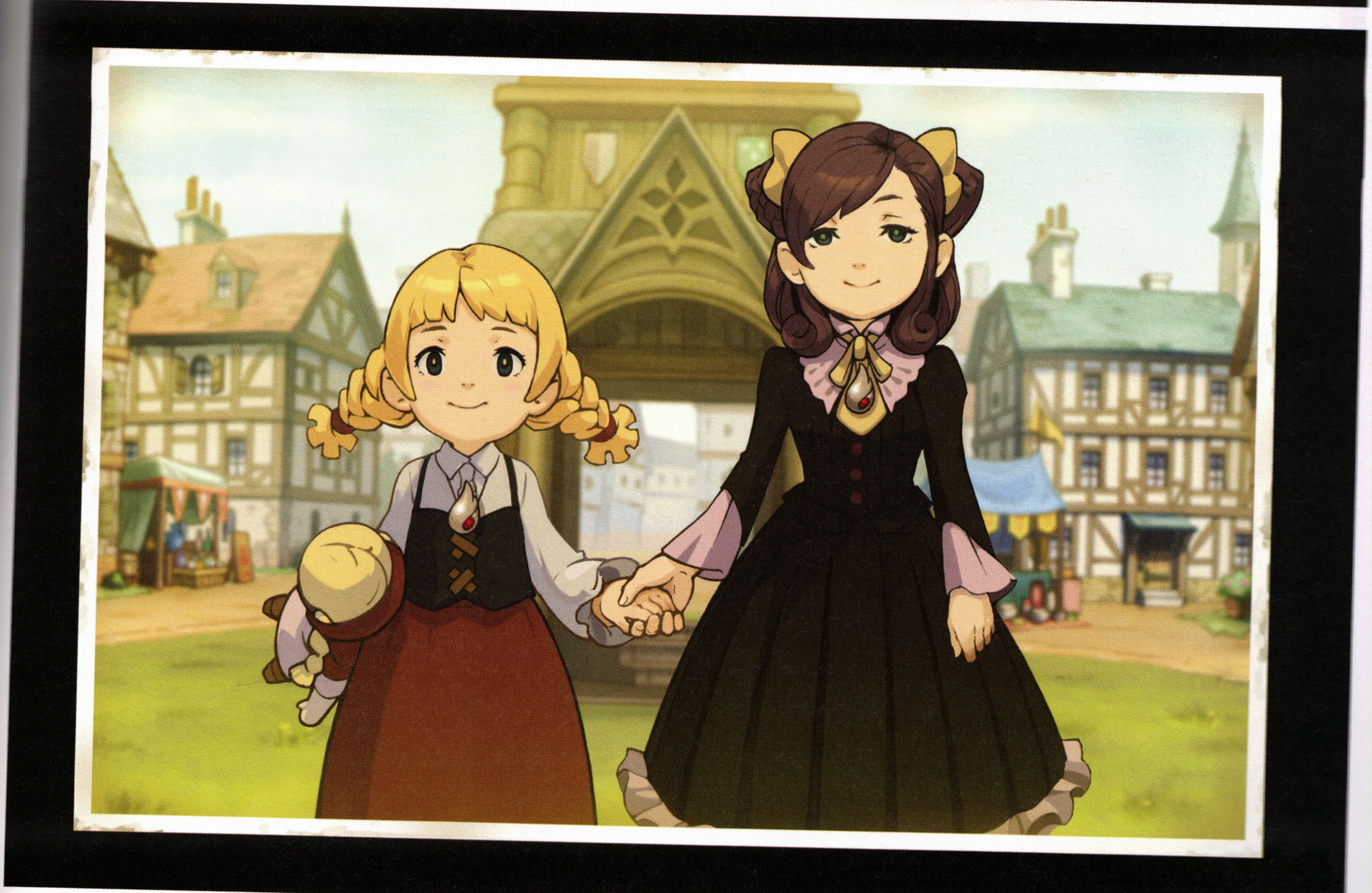


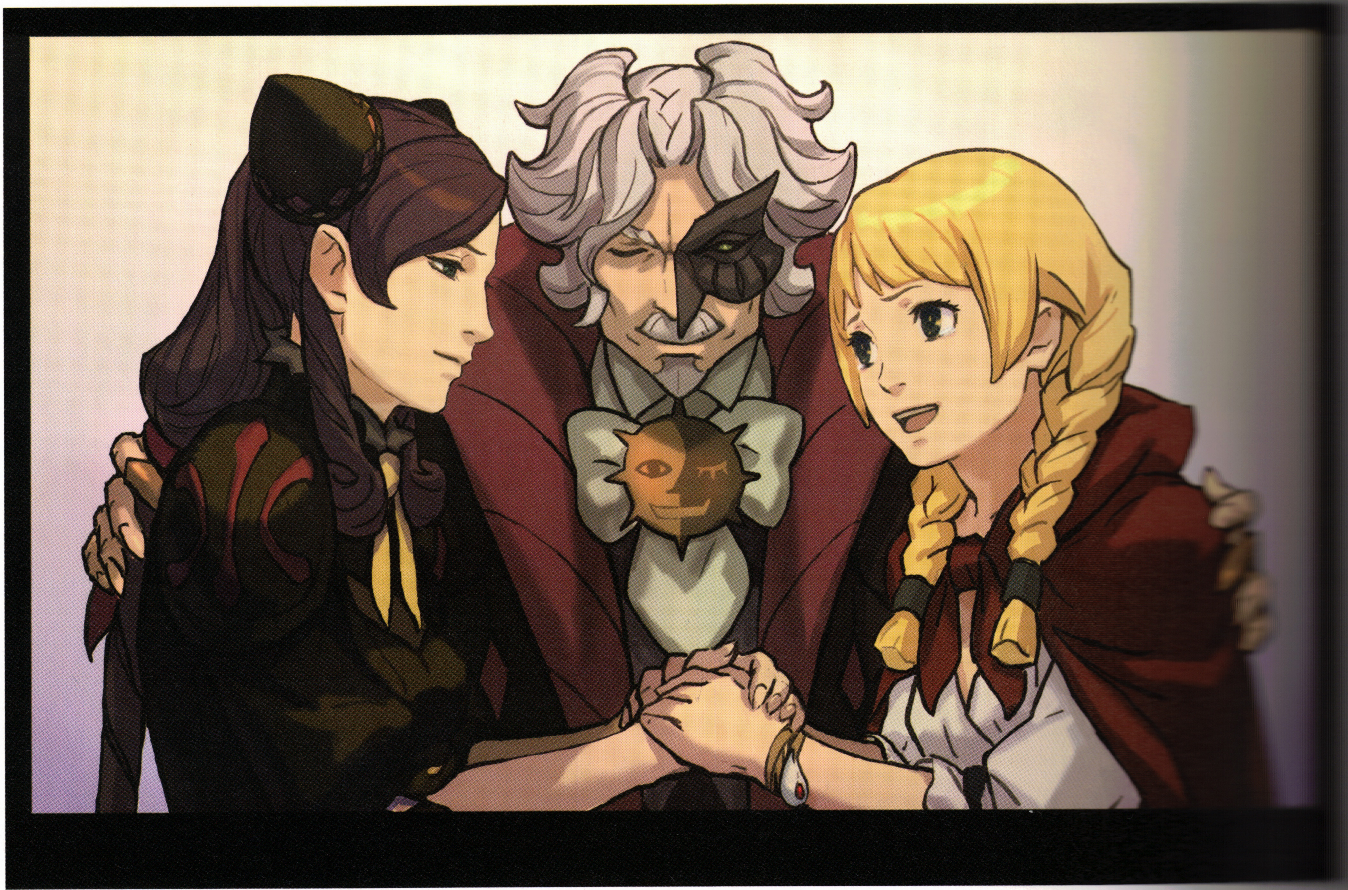
パトラスの実の両親の図です。貧しくも温かい家庭で、愛情をたっぷり受けているイメージです。肉親のどちら似なのかはこのイベントカットで確認できますね。【塗】

ジョドーラを象徴するカットです。検察士長としての表の顔。大魔女(ヨーマ)としての裏の顔。
妖しくも美しく光る大魔女のケープが堕天使の如く黒い羽に見える構図にしています。【塗】

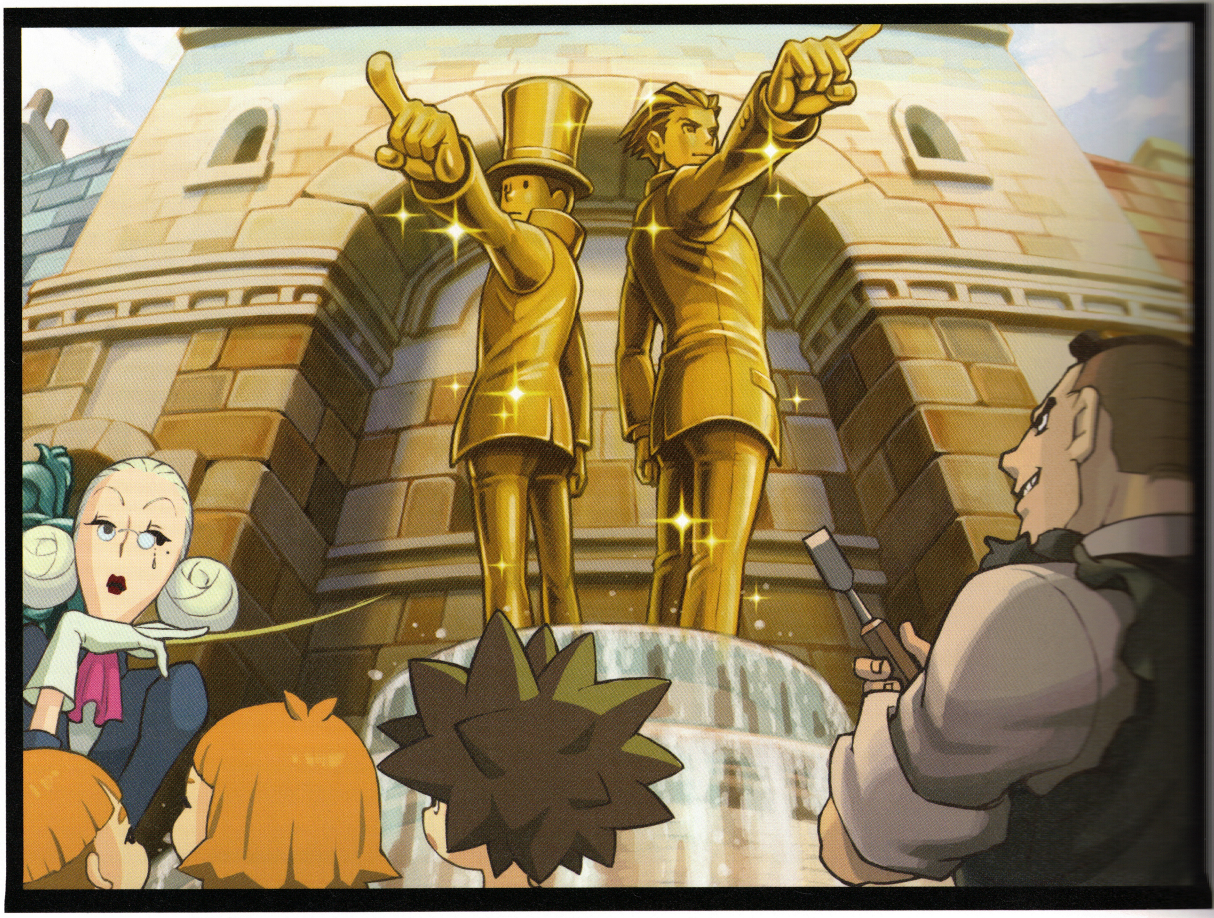




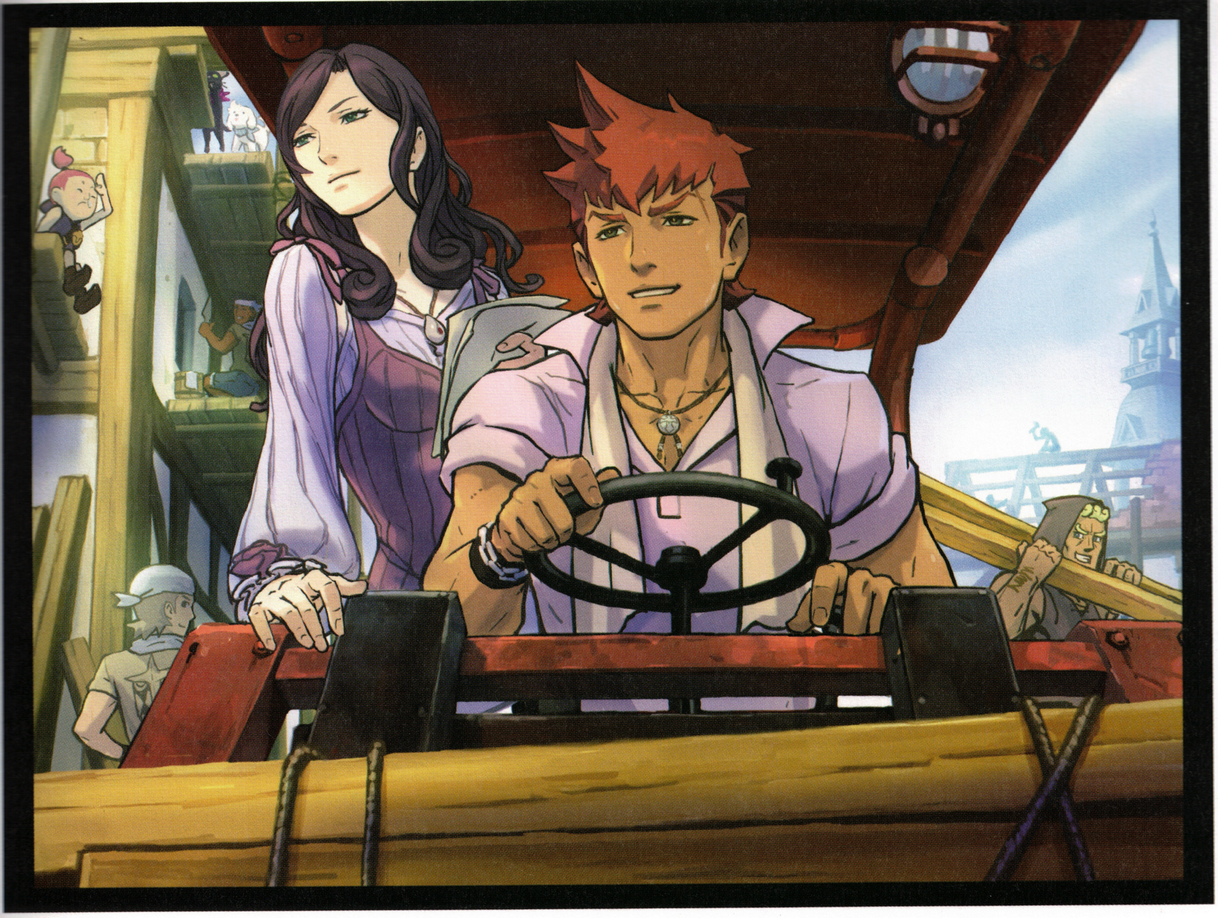





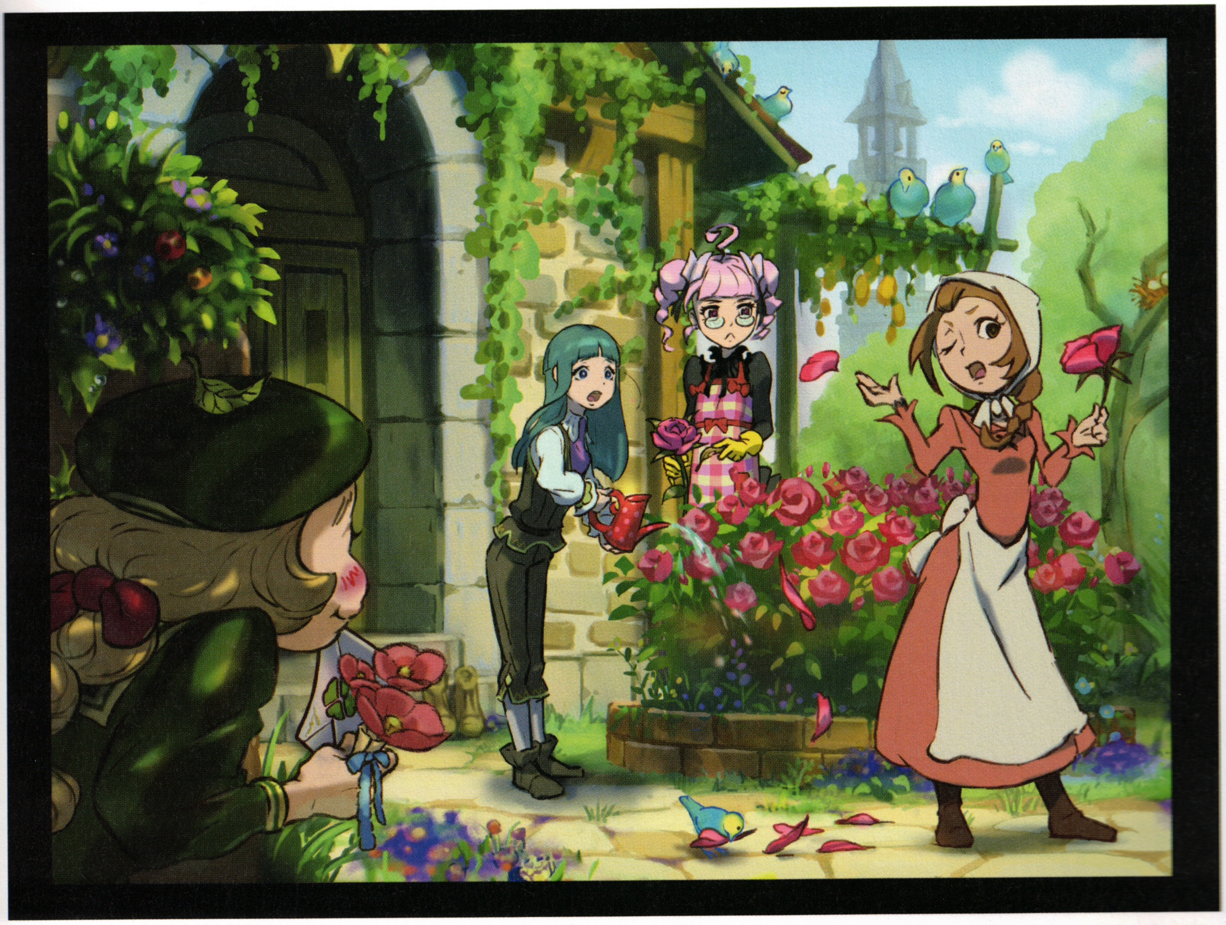
ラストのとても大切なシーンのカットですね。3人のずっと抱えていたもの、捕らわれていたものから解放され複雑な感情が入り混じった表情にこだわりました。【塗】



町の英雄像の図ですね。こんどはなるほどくんも黄金化！　エンザーイの腕も上がったようです。タターセル先生と子供たち一行は社会見学中のようです。【塗】



ジョドーラ現場監督とジーケンくんの図ですね。ジーケン氏はその後もジョドーラ女史と働いているようですね。元騎士団の目線が気になります。チューケン＆クローネ（猫）もいます。【塗】

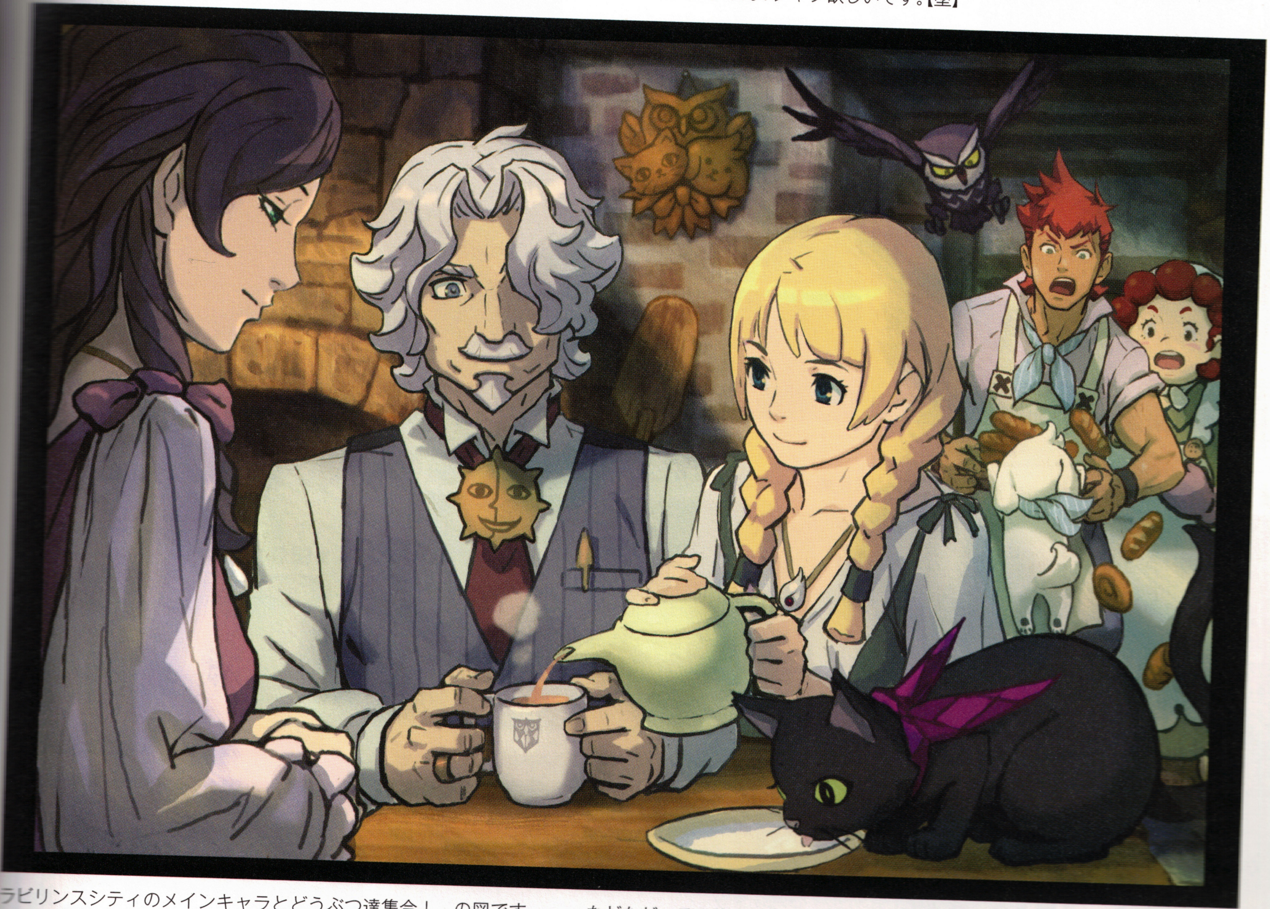


ラビリンスシティの乙女たち集合！　の図ですね。マーダラは作業に飽きて花占いを始めてしまいました。そしてレダの熱視線の先には…!?【塗】

バーサのやぎ達縦横無尽の図です。メヘヘヘをさがせ！　状態。なんだかナイツのアタマがとっても美味しそうですね。【塗】

ちび大魔女さんVSちびジーケンくんの図ですね。ちびジーケンくんピンチです！　使わなくなったジーケンと大魔女の衣装で遊ぶグレ&テル、うしろで盛り上がるサソリ団の面々が平和ですね～【塗】

ナイバンチョ＆メロメロちゃん合同リサイタル開催！　の図ですね。集客の差が泣けます。しかしボロゾーキンには
わかるようです。自警団の面々も今日一日の仕事を終えかけつけています。メロメロちゃんTシャツ欲しいです。【塗】



ラビリンスシティのメインキャラとどうぶつ達集合！　の図です。これから皆で朝食のようです。ストーリーテラーのおとうさんぶりが見所ですね。今にも出勤しそうです。飾りパン欲しいです。

などなど、その後のラビリンスシティの平和な日常を代表的なロケーションとキャラクターで構成し見て楽しい連作になるようにしました。細かいトコロもみていただくと色々新たな発見があるかと思います。実はP.160下段カットから7枚通しての時間の流れが一日になっています。【塗】

ナゾ原画

VSの「ナゾ」は、騎士と魔法の世界に４人が迷いこんだ‥‥という、絵本の中のような雰囲気を目指しています。グラフィックやルールも含めて、「触って楽しい」パズルが多いので、「ナゾじてん」などから繰り返し遊んでいただけると嬉しいですね。【菅野】

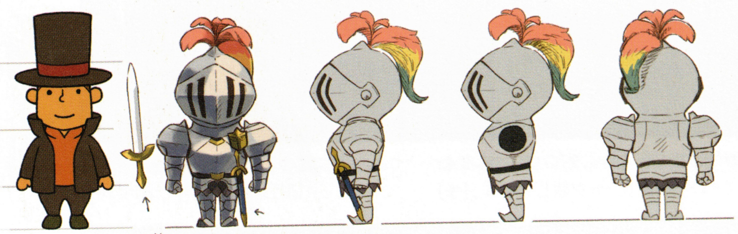
■ツタの格子のナゾ

■ちぎれた地図

■うごく壁2

■創造主との闘い

テラー　テラス騎士　デフォルメ設定

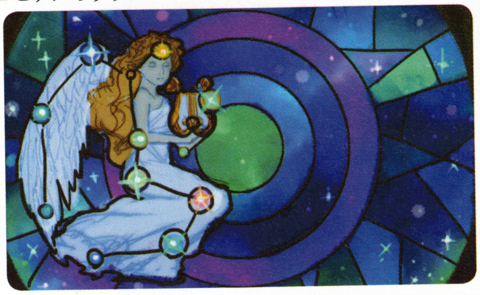


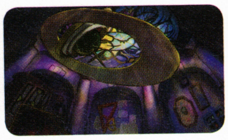
・剣

手に持たせるときは大きめに、
腰に携えるときは小さめに表現します。

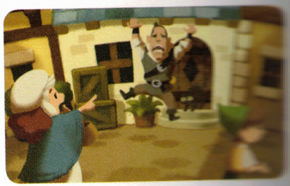
■馬車にもぐりこめ

■ピアノのナゾ

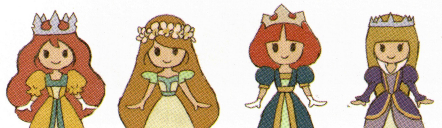




■見られなかった男



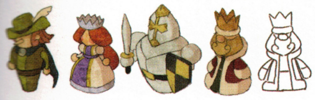
■わがままドールハウス

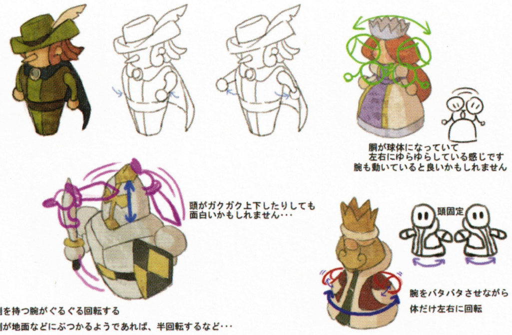


■バートンバーガー

■隠れた共通点

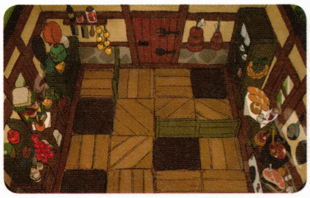
■不思議なオルゴール



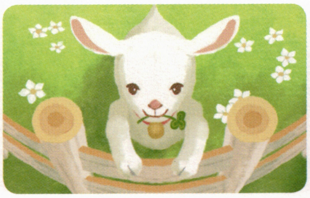


■花の輪づくり

■ドンドンひっくり返し

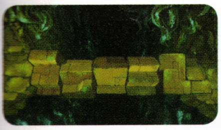


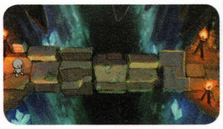
■うるさいヤギ(正解画面)

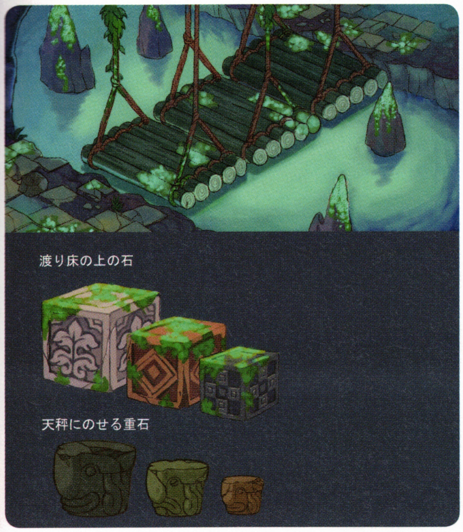


■塔の番人

■激流の封印



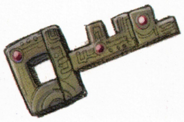


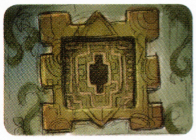


■ちぐはぐオウム

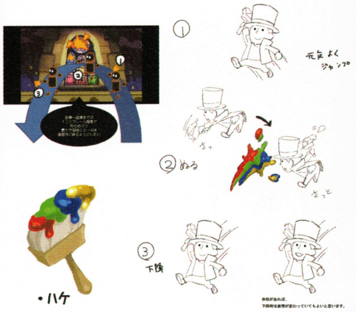
■窓に映る王女

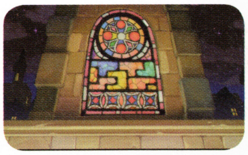
■封印の鍵





■カラフルグラス モーション設定





■到着した順に

■太陽と月のレリーフ

■ひとふでで魔物退治

■7つの小屋

■魔女のナゾ

■からくり人形

■捕われたマホーネ

キーアイテム

魔法大全、ラビリンシアをはじめとした重要アイテムの原画をまと
の変わりを果たす《法廷絵画》は、幾度ものタッチ検証を経て

■ラビリンシア

ストーリーテラーから配布される物語をバインダーのような形式の本にその都度とじていけるような構造になっています。【塗】

魔法大全と魔法石

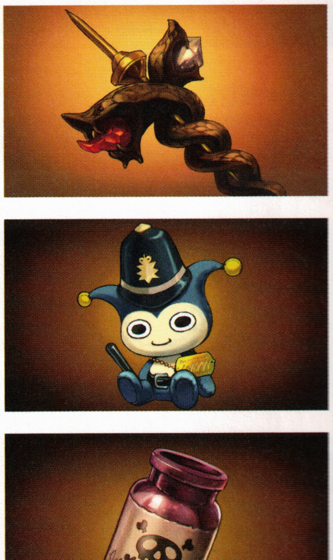
ラビリンシアやストーリーテラーの本との差別化を意識し、より古い別文明感をテーマに設定しています。表紙は炎と蛇の模様を対に表し、魔法がもつイメージの正負両面を表わすデザインになっています。【塗】

■見回す用チビキャラアイコン

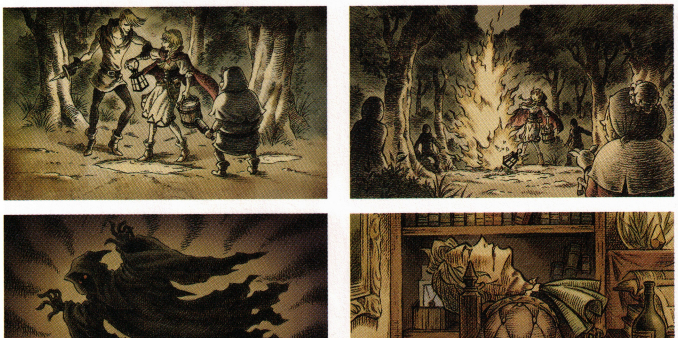
■法廷絵画イベントカットタッチ検証用

法廷絵画のタッチを模索していた時期のものです。ペンタッチや薄墨、木炭系も試しました。最終的にはペンタッチ版が採用されました。【塗】

■アイテム イベントカット

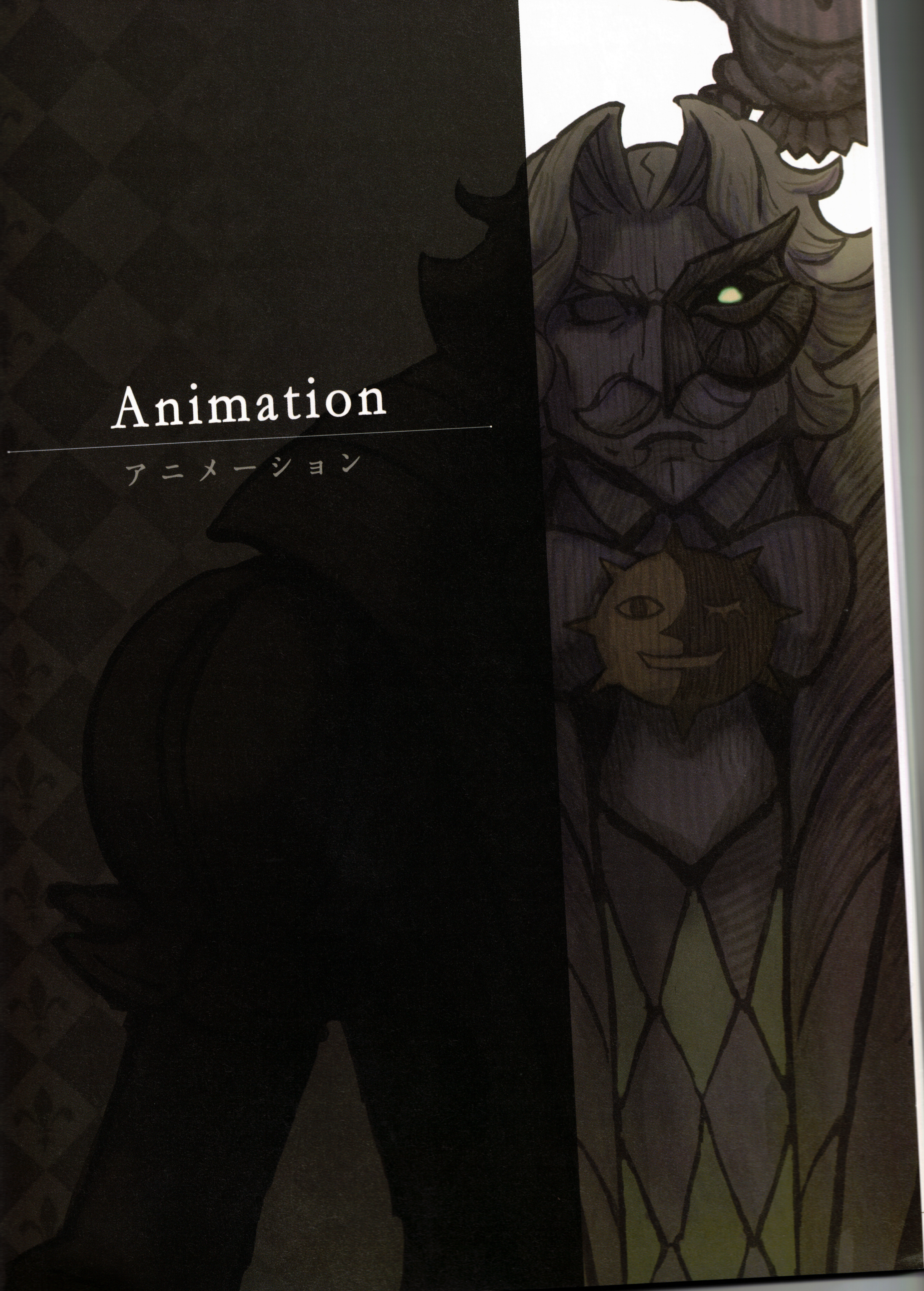


■本編法廷絵画イベントカット



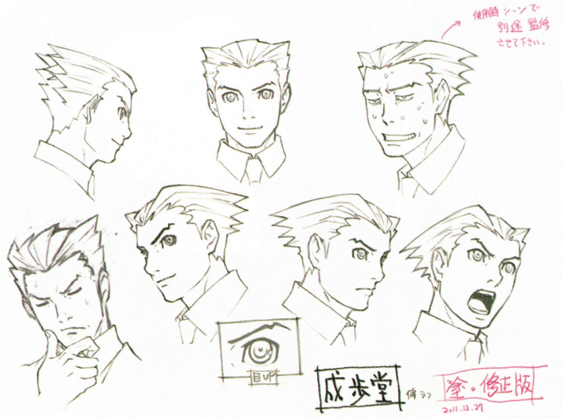
Animation

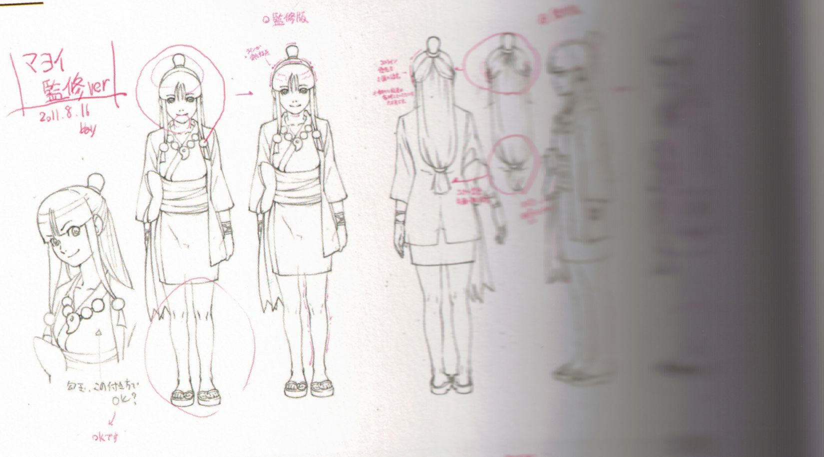
アニメーション

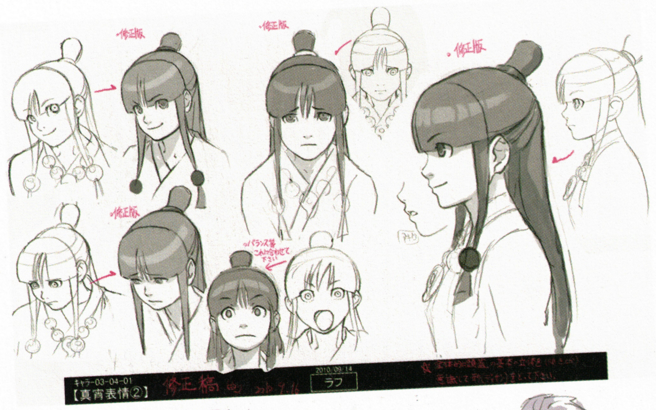


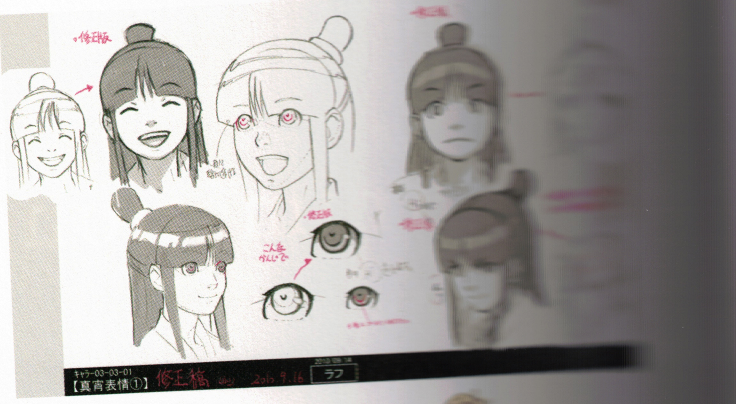
アニメ設定監修

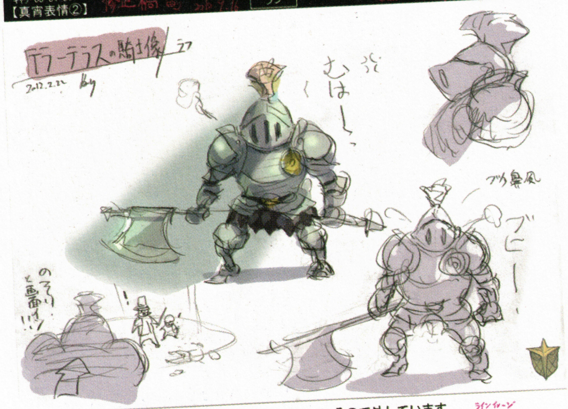
開発初期のPVや、本編アニメーション用に用意された設定画と
アニメで食い違いが生まれないよう、イメージ資料によるやり

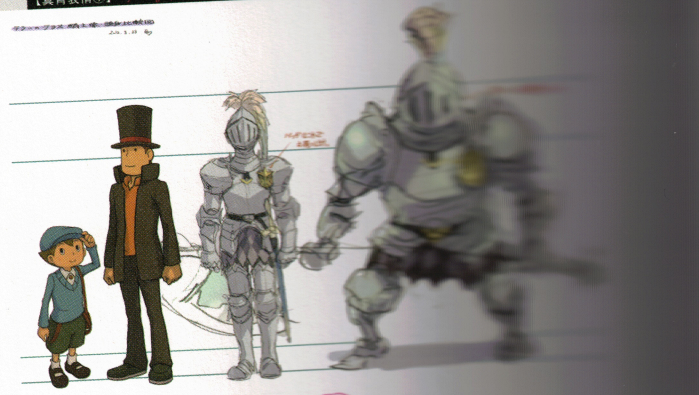


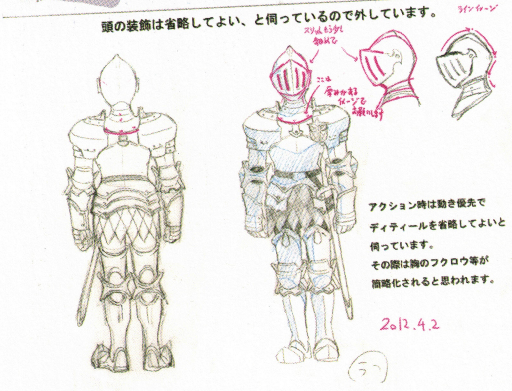


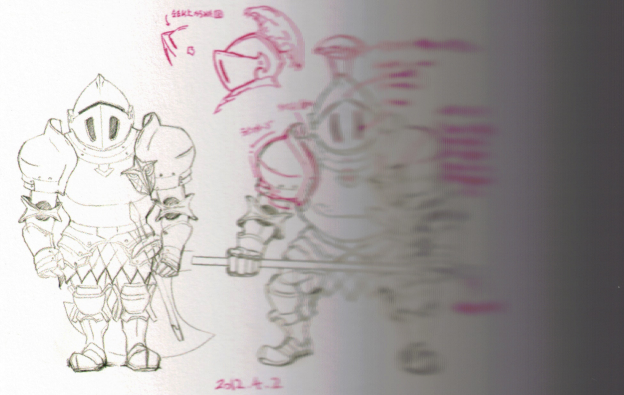


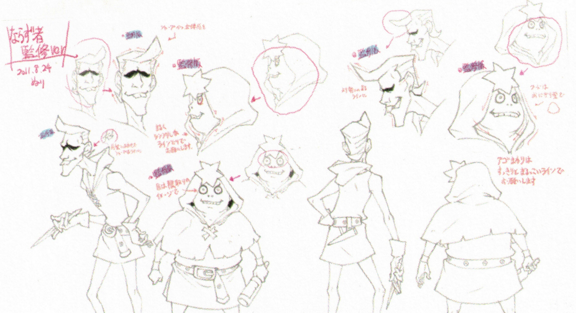




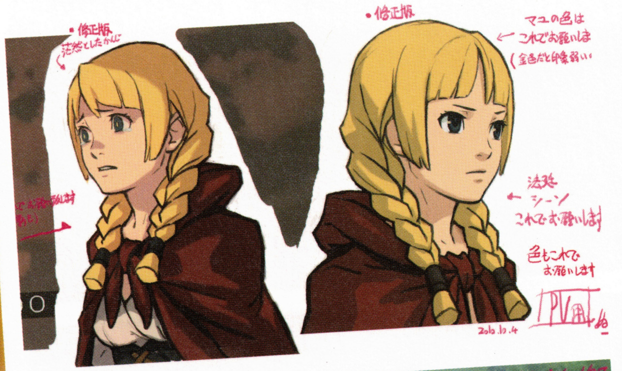


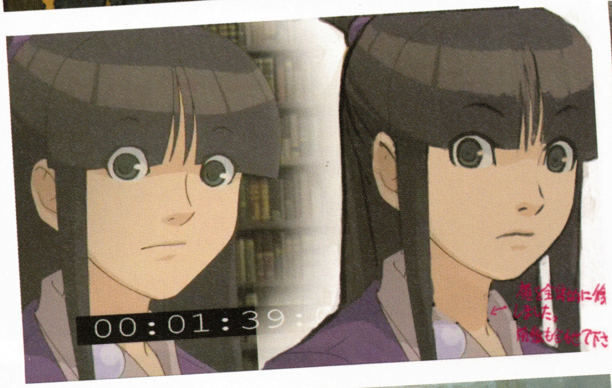


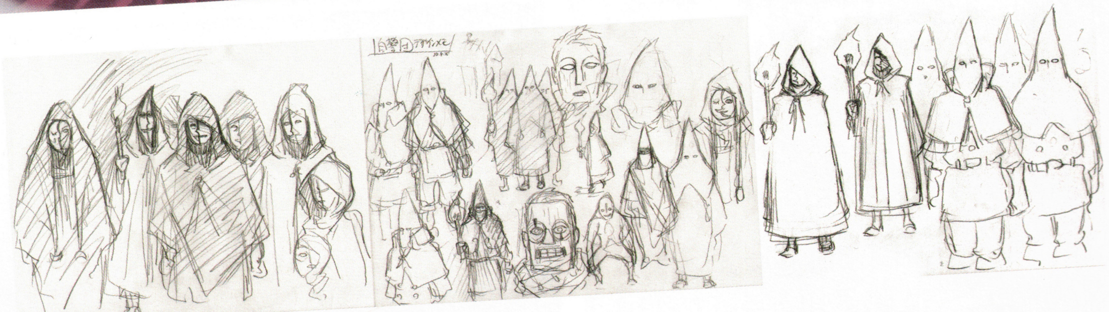




実はこういう監修系作業は、毎回申し訳ない気分になったりで気を使いますが、こうした開発現場のこだわりやときにはワガママ
の積み重ねが最終的に大きな違いになるので大切な工程なのです。こうした開発現場のこだわりやときにはワガママ
にも全力でお応えいただいたボンズさん渾身のハイクオリティアニメは是非本編でご確認ください！【塗】



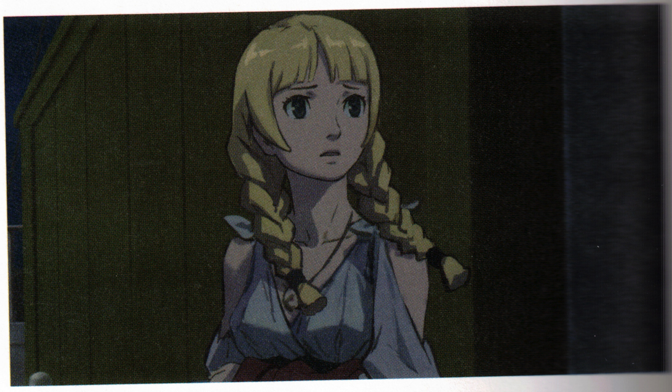


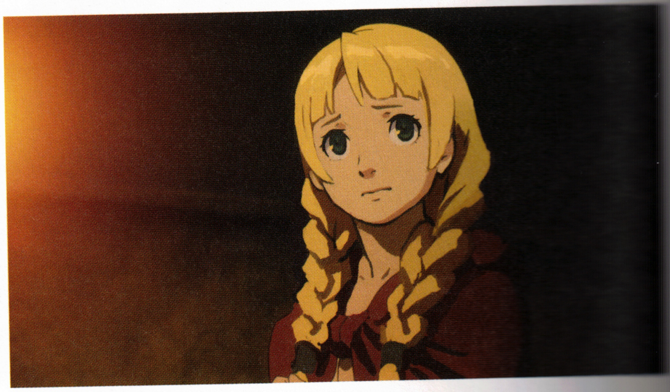


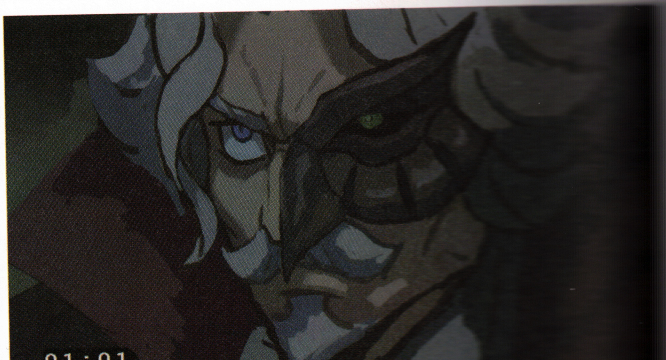
■自警団(PV用)
PV用の自警団ですね。この頃は今よりリアルな魔女狩りを連想させる方向性が残っていた時期ですね。【塗】

アニメカット修正原案

アニメカット修正原案の一部を掲載。アートディレクター・塗により手作業でレタッチが行われ、より完成度の高いアニメパートが実現した。

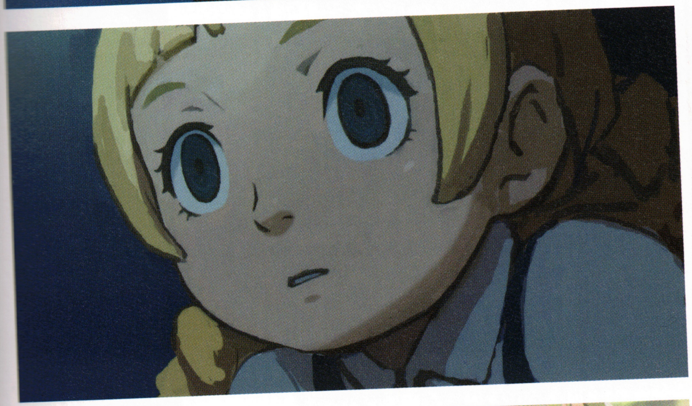
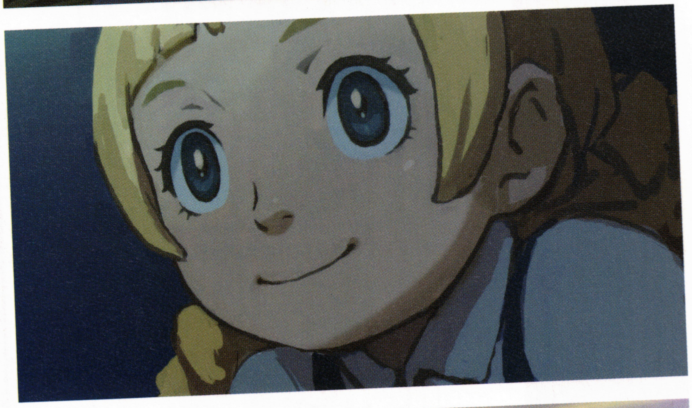
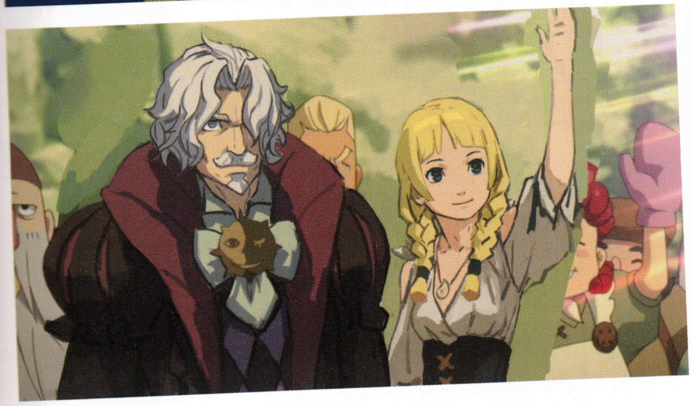
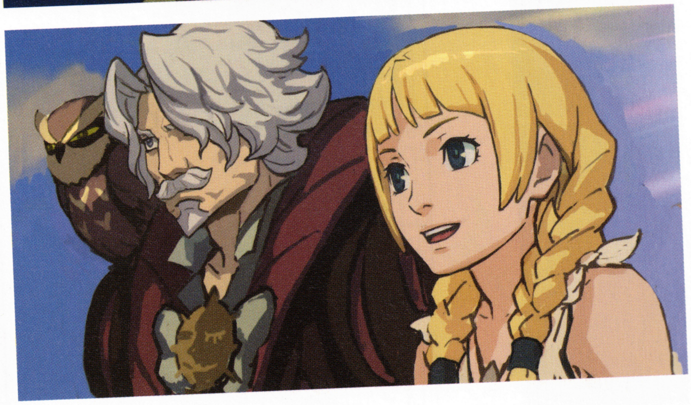






01:00:33:08

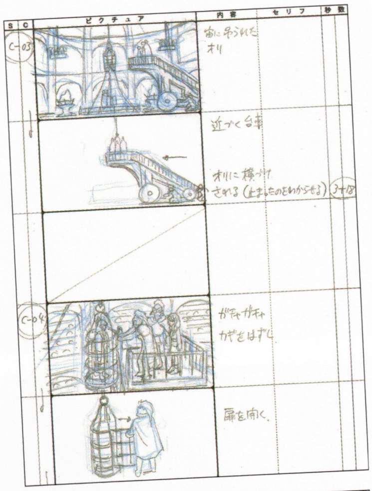
01:00:21:19

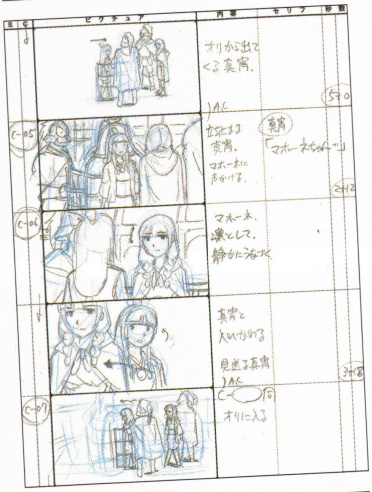
01:00:15:18





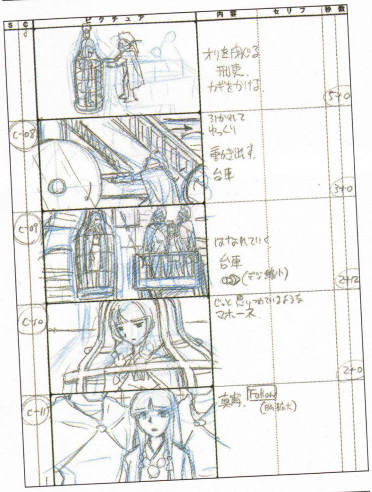
アニメ絵コンテ集

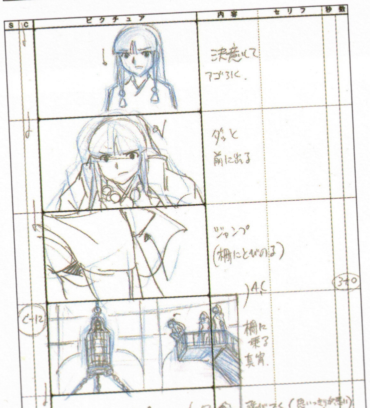
ゲーム内アニメーションの元となった絵コンテの一部をご紹介。コンテ
密な打ち合わせとボンズ社の手腕により、高いクオリティに仕上がってい

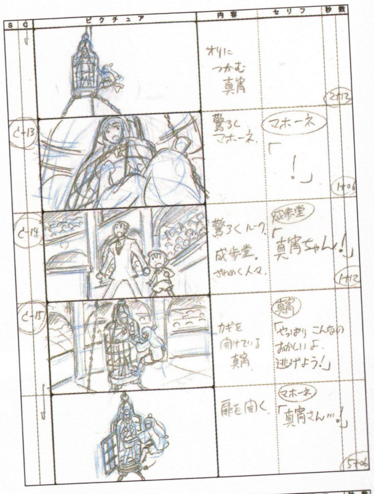
■マホーネ救出

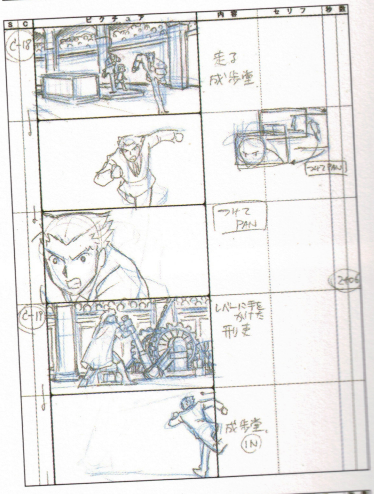


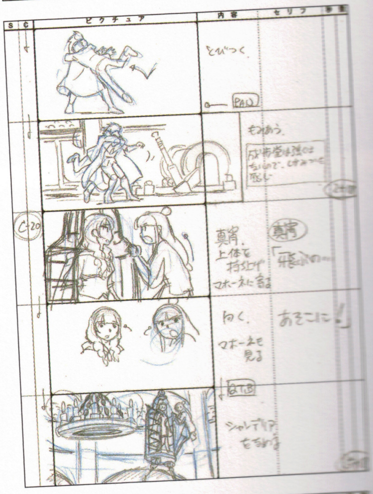


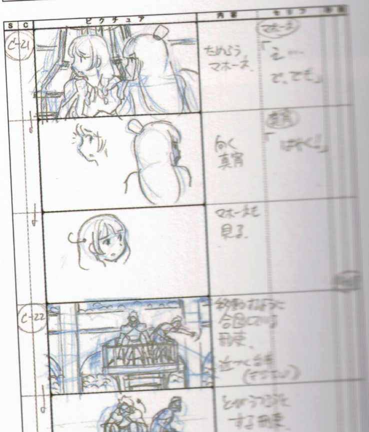


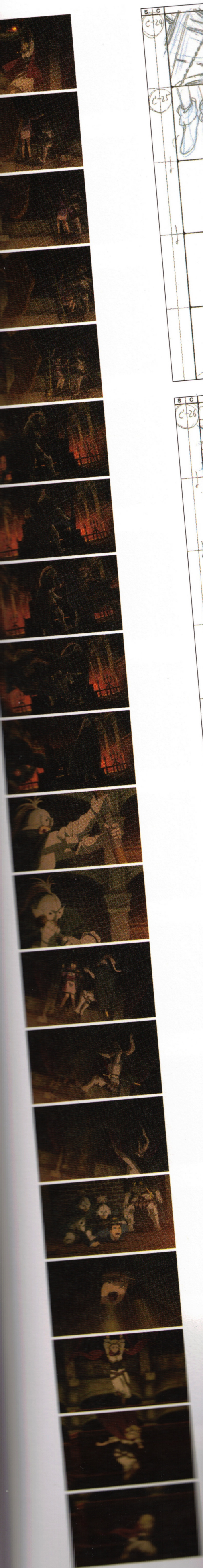


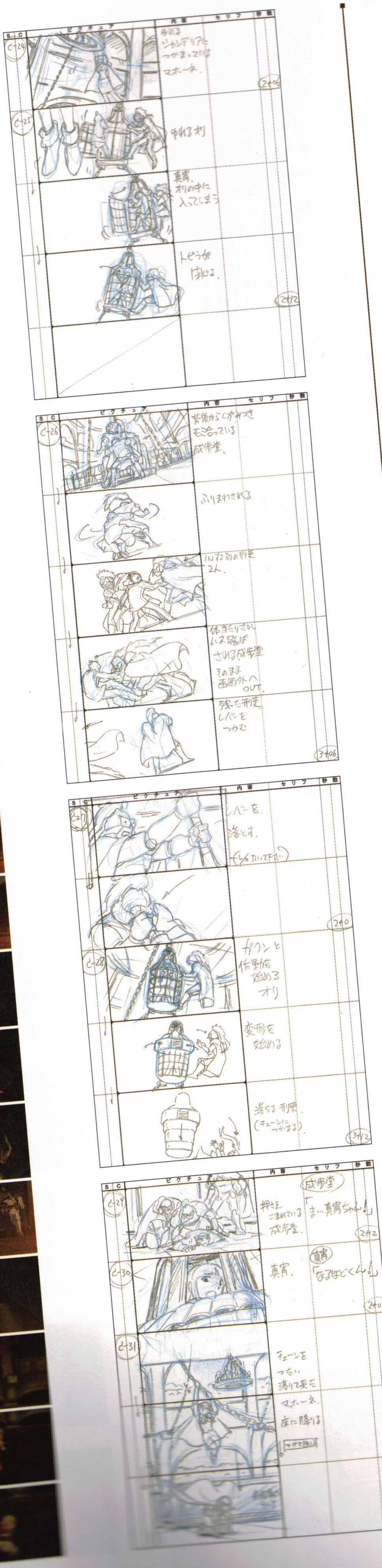




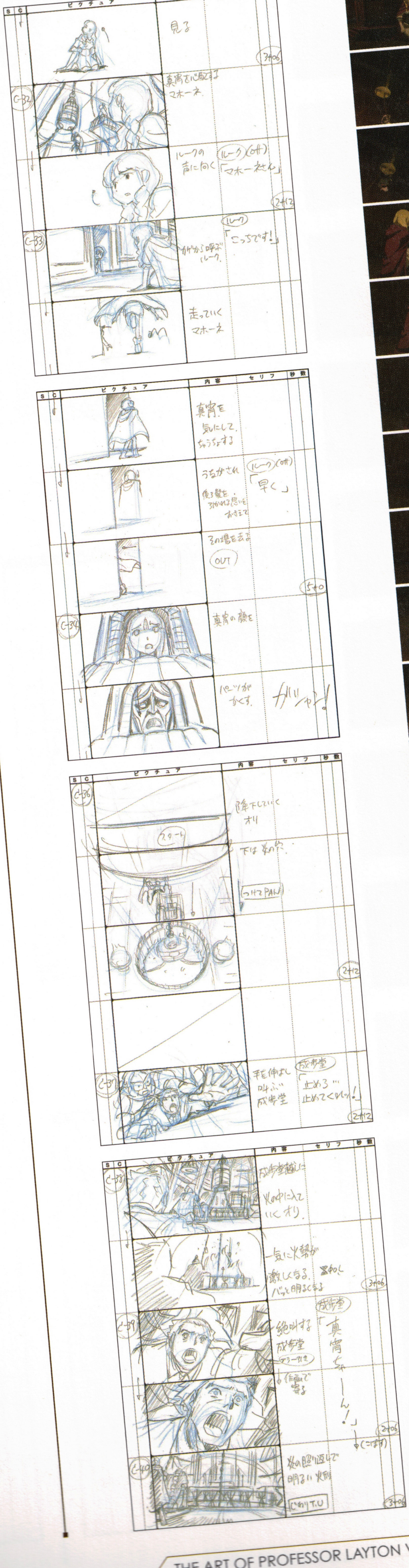






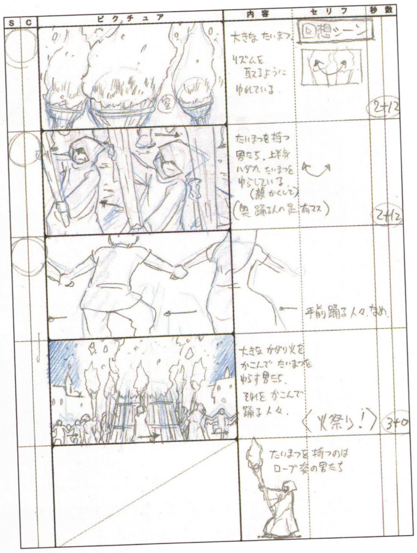


ゆれる オリ
真宵、オリの中に入ってしまう
トビラが 閉じる。
背後から くさりつき モミ合っている 成歩堂。
ふりまわされる
レバーを 落とす。
ガクンと 作動を 始める オリ
変形を 始める
成歩堂
「ま、真宵ちゃん!」
真宵。
「なるほどくん!」

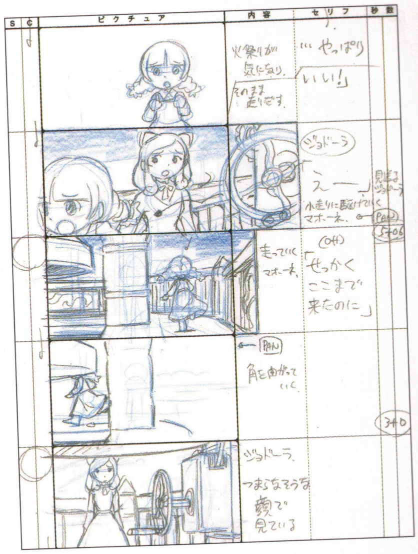


見る
真宵を心配する マホーネ
ルークの 声に向く
「マホーネさん」
「こっちです!」
走っていく マホーネ
真宵を 気にして、ちゅうちょする
「早く」
真宵の 顔を
パーツが かくす。
ガシャッ!
降下していく オリ
「止めろ…止めてくれ!」
絶叫する 成歩堂
「真宵ちゃーん!」

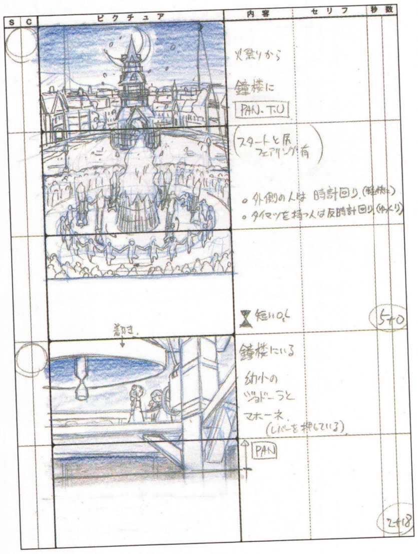
■火事の真実



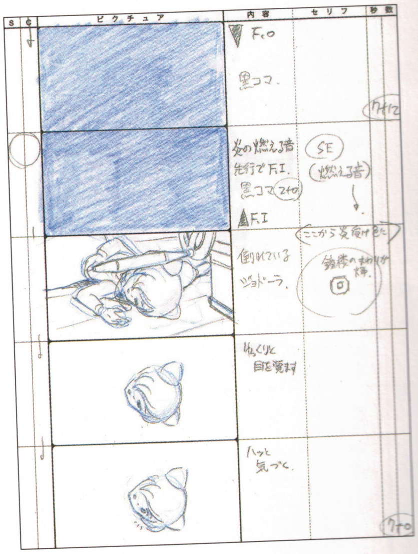
S C ピクチュア 内容 セリフ 秒数
回想シーン
たいまつを持つ男たち。
手前踊る人々なめ
大きなかがり火をかこんで踊る人々。
「火祭り！」



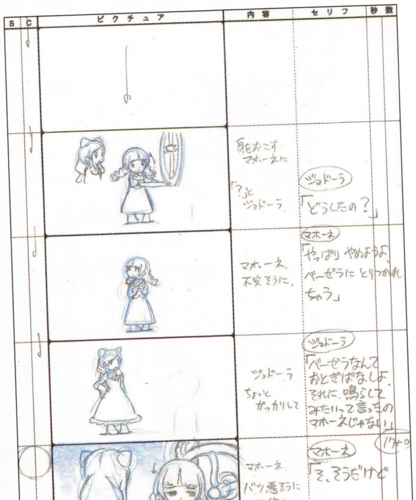
S C ピクチュア 内容 セリフ 秒数
火祭りが気になり
「やっぱり いい！」
ジョゼーラ
走っていくマホーネ
「せっかく ここまで 来たのに」
角を曲がっていく
ジョゼーラ、つまらなそうな顔で見ている



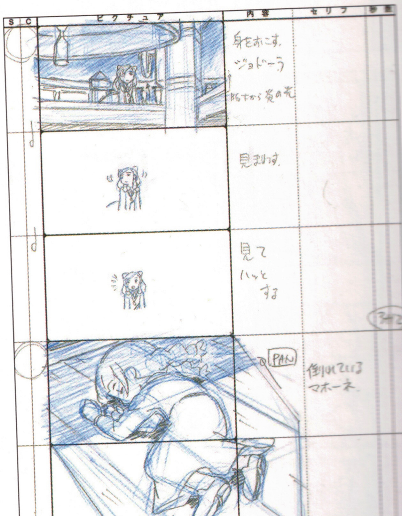
S C ピクチュア 内容 セリフ 秒数
火祭りから
鐘楼に
PAN・T.U
スタートと尻フェアリング有
・外側の人は時計回り
・タイマツを持つ人は反時計回り
鐘楼にいる
幼小のジョゼーラとマホーネ
PAN



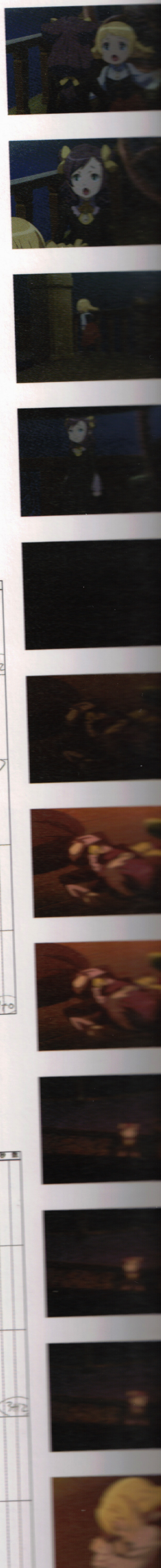
S C ピクチュア 内容 セリフ 秒数
F.O
黒コマ
炎の燃える音
SE
F.I
倒れているジョゼーラ
ゆっくりと目を覚ます
ハッと気づく

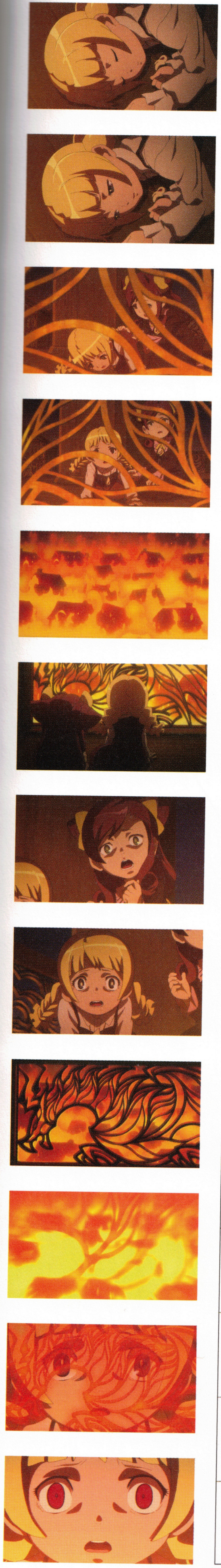


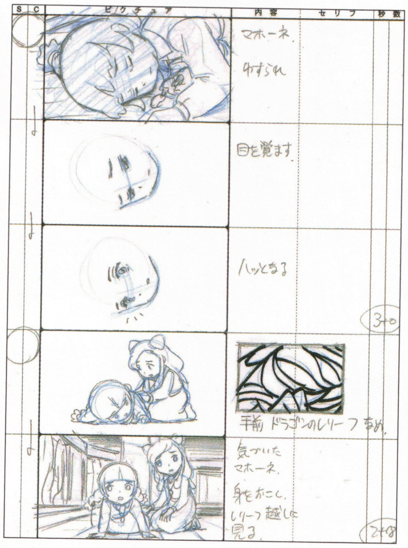
S C ピクチュア 内容 セリフ 秒数
ジョゼーラ
「どうしたの？」
マホーネ
「やっぱり やめようよ」
ジョゼーラ
「そう…だけど」

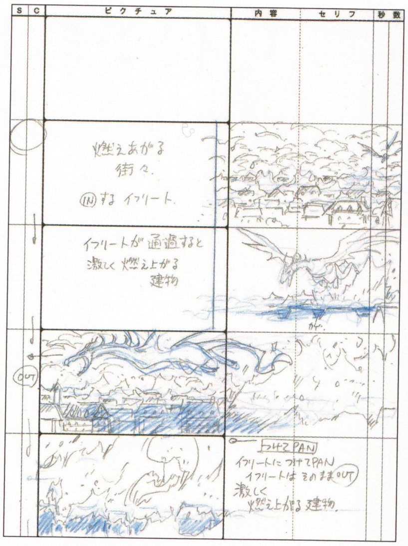


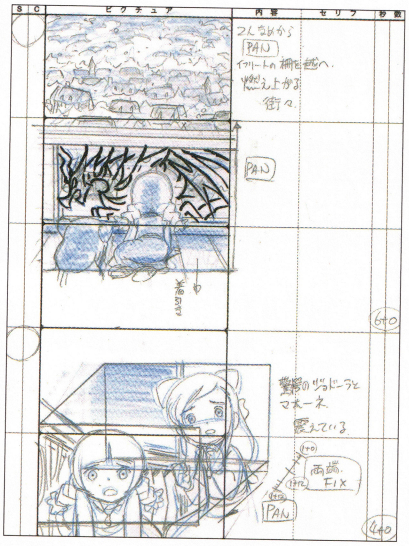
S C ピクチュア 内容 セリフ 秒数
ジョゼーラ
見まわす
見て ハッとする
PAN
倒れているマホーネ

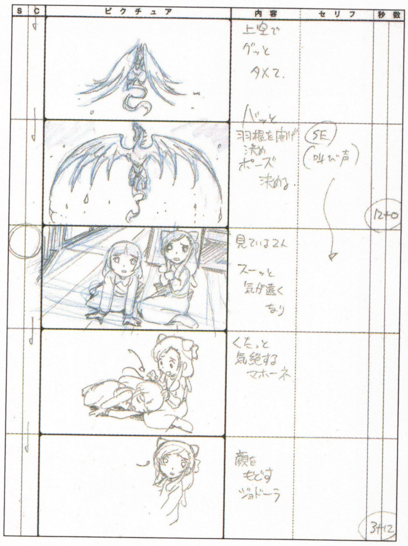


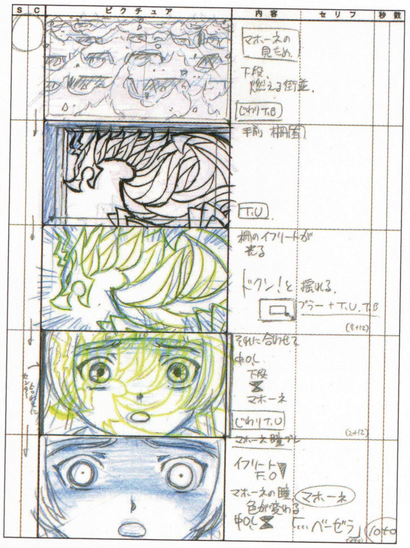


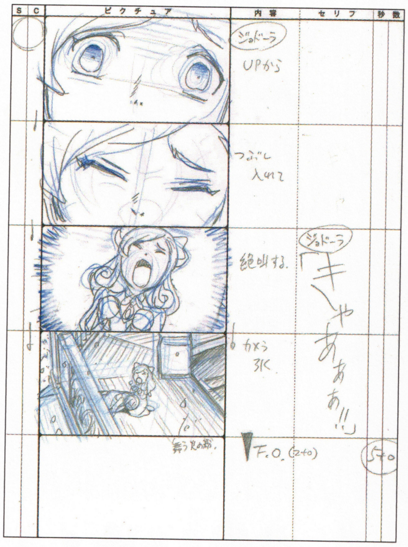

マホーネ
目を覚ます
ハッとする

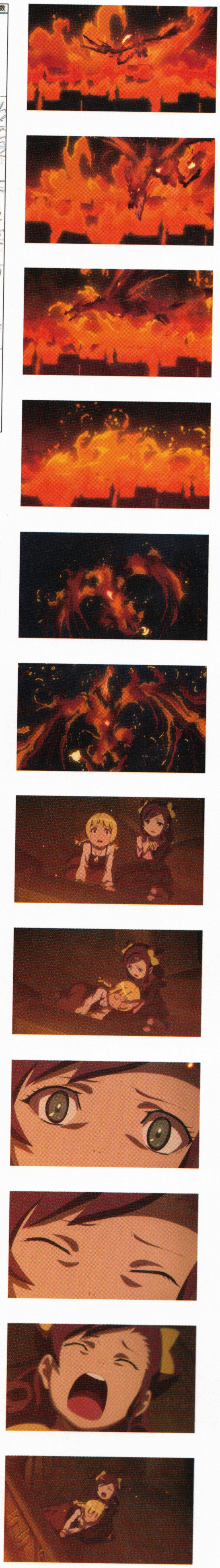

燃えあがる
街々


PAN


上空で
グッと
タメて


T.U.


ジョドーラ
UPから
絶叫する



レイトン教授VS逆転裁判 設定画集

STAFF

[Publishing]
株式会社カプコン

[Cover Illustration]
塗 和也

[Editor]
中島牧子／清野義孝

[Coordinator]
小林常二／三木靖裕／松本 出／前田祐弥／鈴木留美

[Product Manager]
大野哲也

[Composition & Writing]
中村征太郎／藤嶋貴樹（株式会社ウェッジホールディングス）

[Cover Design]
Polish

[Design & DTP]
Polish
宇田隼人／髙島光子／坂口博美（有限会社ダイアートプランニング）

[Layout Direction]
巧 舟／塗 和也／児玉真佑／伊藤隆志／山本 碧

[Supervision & Special Thanks]
株式会社レベルファイブ『レイトン教授VS逆転裁判』
開発スタッフ一同
株式会社カプコン『レイトン教授VS逆転裁判』
開発スタッフ一同

発行日　2013年2月14日　初版

［発行人］辻本春弘

［編集人］萩原良輔

［発行所］
株式会社カプコン
〒540-0037
大阪府大阪市中央区内平野町3-1-3

［販売元］
株式会社カプコン
〒163-0425
東京都新宿区西新宿2-1-1新宿三井ビル
Tel.03-3340-0720　Fax.03-3340-0818
（ともに受注専用）

［印刷所］
図書印刷株式会社

本書は著作権上の保護を受けています。
本書の全部、あるいは一部を小社からの文書による
承諾を得ずに無断で複製することは、
いかなる方法においても禁じられています。

定価はカバーに表示してあります。
落丁・乱丁本は、お手数ですが下記
“お客様相談室 キャラクターコンテンツサポート”まで
お問い合わせください。

カプコンお客様相談室　キャラクターコンテンツサポート
Tel.03-3340-0740
9:00〜12:00　13:00〜17:30（土・日・祝日を除く）
株式会社カプコン URL　http://www.capcom.co.jp/
イーカプコン　URL　http://www.e-capcom.com/
ISBN978-4-86233-386-5

©2012 LEVEL-5 Inc.
©CAPCOM CO., LTD. 2012

Printed in JAPAN

ニンテンドー 3DSのロゴ・ニンテンドー 3DSは
任天堂の登録商標です。

THE ART OF PROFESSOR LAYTON VS GYAKUTENSAIBAN

レイトン教授VS逆転裁判
設定画集

レイトン教授®
VS 逆転裁判